GEHEIM

ÜBERLEBENSLEITFADEN

FÜR BUNKERBEWOHNER

GEHEIM

VDSG VTB-001-13

GEHEIM

ÜBERLEBENSLEITFADEN
FÜR BUNKERBEWOHNER

HERAUSGEGEBEN VON VAULT-TECS DOKUMENTATIONSABTEILUNG, JANUAR 2077

HINWEIS.–– Dieses Dokument enthält Informationen, die für die Landesverteidigung der Vereinigten Staaten entsprechend der Neufassung des Spionagegesetzes (50 USC, 31 und 32) von Bedeutung sind. Seine Weiterverbreitung oder jegliche Enthüllung des Inhalts gegenüber Unbefugten ist gesetzlich verboten.

GEHEIM

VDSG VTB-001-13

INHALT

Abschnitt I. Willkommen im Bunker der Zukunft

Seite

Allgemeines 1-1
Wichtige Bunkerstatistiken 1-1
Wirkung der Atomexplosion 1-2

Abschnitt II. Simulation (Einführung)

SimTek-Operationen 2-1

Abschnitt III. Bunkerpersonal (Figuren)

Allgemeines 3-1
Standard-Personalakten.....3-1
Erstellen einer neuen Personalakte 3-3
Abgeleitete Statistiken 3-7
Vollständige Liste der Fertigkeiten 3-10
Eigenschaften 3-14
Optionen im Figuren-Editor 3-18

Abschnitt IV. Bedienung (Interface)

Allgemeines 4-1
Hauptmenü.....4-1
Figurenauswahlbildschirm 4-2
Spielansicht 4-3
Interface-Leiste 4-3
Inventarleiste oder Cursor 4-8
Cursor 4-8
Handlungssymbole 4-10
Inventar 4-12
Fertigkeitenliste 4-16
Figurenbildschirm 4-17
RobCo PIPBoy 2000 4-20
Automatische Karte 4-24
Weltkarte 4-24
Gelände 4-26
Stadtpläne 4-27
Dialoge 4-28
Optionen 4-33
Einstellungen.....4-35

Abschnitt V. Konfliktlösung (Kampf)

Allgemeines 5-1
Kampfbeginn 5-2
Kampfhandlungen.....5-2
Trefferchancen 5-4
Distanzwaffen.....5-6
Nahkampf 5-8
Schäden 5-9
Panzerung 5-12
Kampfende.....5-13
Ausrüstung 5-14
Erfahrung 5-21
Boni 5-23

Abschnitt VI. Anhänge

(1) Tips & Hinweise.....A-1
(2) Mitwirkende A-4
(3) Kundendienst A-6
(4) Garantie A-7
(5) World Wide Web Site A-8
(6) Überlebensrezepte.....A-9
(7) Schnelltasten A-10

Handbuchtext: Chris Taylor **Handbuchdesign & -Layout:** Ed Rubin
Handbuchillustrationen: Tramell Ray Isaac, Jason Anderson, Leonard Boyarsky, and Scott Rodenhizer

Abschnitt I.
WILLKOMMEN IM BUNKER DER ZUKUNFT

1

ALLGEMEINES

Willkommen im Bunker 13, der neuesten Entwicklung einer Reihe öffentlicher Verteidigungsanlagen der Firma Vault-Tec, dem Konstrukteur Ihres Vertrauens für atomsichere Bunker von höchster Qualität. Vault-Tec ist Amerikas Antwort auf moderne Wohnprobleme. Dieses Dokument, VTB-001, der Überlebensleitfaden für Bunkerbewohner, ist für die Ereignisse nach einem weltweiten Atomkrieg vorgesehen. Im Falle eines begrenzten Atomschlags oder eines Weltuntergangsszenarios anderer Art lesen Sie bitte die entsprechenden Leitfäden (siehe auch Seite 1—8):

Ursache der Zerstörung der Erde	**Dokument/Nr.**	**Titel**
Begrenzter Atomkrieg	VTB-002	*Überlebensleitfaden für Bunkerbewohner*(Kurzfassung)
Seuche	VTD-001	*Du und Dein Virus*
Hunger	VTR-003	*Ratte à la Carte*
Flutkatastrophe	VTF-100	*Seegang & Seetang*
Meteor	VTM-020B	*Vorsicht Steinschlag**

*Dokument z. Zt. noch nicht verfügbar, Veröffentlichung im 3. Quartal 2078..

Brüten Sie nicht darüber nach, was hätte passieren können. Wir haben hier und jetzt schon genug Probleme.

- Aufseher

Wir hoffen zwar, daß der Frieden anhält und solcherlei Maßnahmen von der Basis her, um die besten Chancen für ein Leben nach dem totalen Atomschlag zu schaffen. Es ist die Pflicht jedes amerikanischen Bürgers, die Fähigkeiten zu erwerben und auszuüben, die für ein komfortables Leben im Bunker notwendig sind. Am besten beginnen Sie dazu mit einer Beschreibung Ihrer neuen Behausung.

WICHTIGE BUNKERSTATISTIKEN

Bunker-Nummer 13
Konstruktionsbeginn .....August 2063
Fertigstellung.....März 2069
Ausgangsbudget $400,000,000,000
Endgültiges Budget, einschl. Zinsen $645,000,000,000
Gesamtzahl der Bewohner ....1,000 (bei voller Auslastung)
Gesamtdauer .....10 Jahre (bei voller Auslastung)
Anzahl der Wohnquartiere.....100 (im Schichtwechsel bei voller Auslastung)

Türdicke .....4 Meter, Stahl
Erdschicht.....3.200.000 Tonnen Erde, 70 Meter dick

Computerleitsystem .....Denkmaschine
Hauptenergieversorgung .....Erdwärme
Notstromversorgung .....Atomgetriebenes Notstromaggregat von General Atomics
Energiebedarf 3.98mkw/Tag
Versorgung.....Kompletter Satz Baumaschinen, Landwirtschaftlicher Betrieb auf Wasserbasis, Kläranlage für Wasser aus unterirdischem Fluß, Verteidigungswaffen für 10 Mann, Kommunikationsanlagen, Soziales und Unterhaltungsmaterial (für die gesamte Dauer)

WIRKUNG DER ATOMEXPLOSION

Bunker 13 schützt Sie vor der Wirkung einer Atomexplosion. Um Ihnen diese Schutzfunktion deutlicher zu machen, haben wir einen Abschnitt aus den "Häufig gestellten Fragen über Hochenergiewaffen" (High Energy Weapons FAQ) aufgenommen, in dem die durch eine Atomexplosion hervorgerufenen Schäden erläutert werden.

Die erste Wirkung, die ein Bombenopfer spürt, ist der intensive Photonenstrom nach der Explosion, bei dem 70-80% der Bombenenergie freigesetzt werden. Er führt zu Verbrennungen zweiten und dritten Grades, die nicht gerade einen schönen Anblick bieten. Diese Verbrennungen fordern die ersten Opfer.

Das nächste Phänomen ist die Druckwelle des Überschallknalls, die Sie bereits sehen können, bevor sie zu hören ist. Diese Druckwelle walzt alles nieder.

Auf die Druckwelle folgt die Überdruckphase, die sich anfühlt, als sei man mehrere hundert Meter unter Wasser. Bei einer Tiefe von mehreren tausend Metern implodiert ein U-Bootrumpf. Der Druck nimmt langsam ab und wird durch die von einem umgekehrten starken Windstoß begleitete negative Überdruckphase abgelöst. Diese Umkehrung wird durch die Luft erzeugt, die zurückströmt, um das durch die Explosion entstandene Vakuum zu füllen.

Nach und nach erreicht die Luft wieder ihren normalen Raumdruck. In diesem Stadium verwandeln durch elektrische Leitungen ausgelöste Brände, die Trümmer entzünden, den Schauplatz in ein Flammenmeer.

Danach kommen die mittelfristigen Nachwirkungen wie Wulstnarbenbildung und Netzhautblastome. Genetische oder erbliche Schäden können noch bis zu vierzig Jahre nach der atomaren Strahlung auftreten.

WIRKUNG DER ATOMEXPLOSION AUF DIE ATMOSPHÄRE

Der Atompilz. Die durch Fusion und Spaltung entstehende Hitze erhöht die Temperatur der sie umgebenden Luft unverzüglich auf 10 Millionen Grad Celsius. Dieses überhitzte Luftplasma erzeugt soviel Licht, daß es heller erscheint als die Sonne und über hunderte von Kilometern hinweg sichtbar ist. Der so entstandene Feuerball breitet sich rasch aus. Er besteht aus heißer Luft und steigt daher auf, mit einer Geschwindigkeit von mehreren hundert Meter pro Sekunden. Nach etwa einer Minute hat der Feuerball eine Höhe von mehreren Kilometern erreicht und sich so weit abgekühlt, daß er nicht mehr strahlt.

Die kühlere Luft der Umgebung wirkt wie ein Sog auf die aufsteigende Luft, wodurch die äußeren Bereiche der Wolke verlangsamt werden. Die davon nicht betroffene Luft in der Mitte steigt etwas schneller auf als die am Rand. Eine Vakuumwirkung entsteht, wenn die Außenbereiche in den luftleeren Raum gesogen werden, den die aufsteigende Luft in der Mitte zurückgelassen hat. Daraus ergibt sich ein Rauchring.

Das Material in der Mitte breitet sich durch Konvektion in Form eines Pilzes langsam nach außen aus. Wenn die Explosion auf dem Erdboden erfolgt, werden Staub und radioaktive Trümmer im Stamm aufgesogen, der unter dem Feuerball sitzt.

Durch Kollisionen und Ionisierung der Atompilzteilchen entstehen Blitze, die auf den Boden niederfahren.

Die Wolke hat zunächst eine orangerote Färbung, die bei der chemischen Reaktion der Lufterhitzung entsteht. Wenn sich die Wolke auf normale Lufttemperatur abkühlt, beginnt der Wasserdampf zu kondensieren. Die Wolke färbt sich dann weiß.

Im letzten Stadium kann der Atompilz einen Durchmesser von 100 km und eine Höhe von 40 km erreichen, wenn es sich um eine Explosion im Megatonnenbereich handelt.

Wenn Sie den Atompilz sehen, in Deckung gehen!

EMP-Effekt. Bei einer Atomexplosion entsteht Strahlung in jeder Lichtwellenlänge. Ein Teil davon nimmt den Radiowellen-/Radarbereich des Spektrums ein; dies ist der sogenannte EMP-Effekt. Dieser Effekt verstärkt sich in den höheren Schichten der Erdatmosphäre. Bei Explosionen in großer Höhe können elektronische Geräte ausgeschaltet werden, indem ein Spannungsstoß in Metallobjekten mit Kurzschlußverfahren ausgelöst wird, also jeglicher Elektronik, Starkstromleitungen, Telefonleitungen, Fernsehern, Radios usw. Diese Schäden können im Umkreis von über 1000 km entstehen.

ÜBERBLICK ÜBER UNMITTELBARE WIRKUNGEN

Die drei Kategorien der unmittelbaren Wirkungen sind: Explosion, Hitzestrahlung und Ionisierung oder Atomstrahlung. Ihre relative Bedeutung hängt von der Strahlungsstärke der Bombe ab. Bei einer geringen Stärke führen alle drei zu schweren Verletzungen. Bei einem Detonationswert von etwa 2,5 kt zeigen alle drei in etwa die gleiche Wirkung und können im Umkreis von 1 km zum Tod führen.

Der Anteil des Detonationswertes, der in Hitzestrahlung, Explosion und Ionisierungsstrahlung umgesetzt wird, bleibt im Prinzip bei jedem Wert gleich, doch die Interaktion zwischen den verschiedenen Energieformen und der Luft bzw. dem Ziel weist dramatische Unterschiede auf.

Luft ist Hitzestrahlung gegenüber durchlässig. Die Hitzestrahlung wirkt sich auf ungeschützte Oberflächen aus und erzeugt Schäden durch rasches Erhitzen dieser Flächen. Eine 100 Mal stärkere Bombe erzeugt eine Hitzestrahlung gleicher Intensität über ein 100 Mal größeres Gebiet. Der Rauminhalt einer (imaginären) Kugel mit der Explosion als Mittelpunkt steigt im Quadrat zum Radius der Kugel. Daher erhöht sich der Zerstörungsradius mit der Quadratwurzel des Detonationswertes (es handelt sich hierbei um das normale Quadratwurzelgesetz für elektromagnetische Strahlung). Tatsächlich steigt die Zerstörungskraft etwas langsamer an, was teilweise daran liegt, daß sich die Hitze bei größeren Bomben langsamer ausbreitet, weshalb die pro Wärmekalorie erzeugten Schäden geringer sind. Das wichtigste Faktum ist jedoch, daß sich das von der Hitzestrahlung betroffene Gebiet fast linear zum Detonationswert ausdehnt.

Die Explosionswirkung ist eine Massewirkung. Die Explosionswelle lagert Energie in dem Material ab, das sie durchdringt, einschließlich Luft. Wenn sich die Explosionswelle durch feste Materie fortpflanzt, richtet die zurückgelassene Energie Schäden an. Wenn sie nur auf Luft trifft, wird sie lediglich abgeschwächt. Je mehr Materie die Energie durchdringt, desto geringer wird die Wirkung. Die Materiemenge erhöht sich mit dem Volumen der imaginären Kugel um

die Explosion. Die Explosionswirkung entspricht daher dem Quadratwurzelgesetz, bei dem der Radius von der Masse abhängt.

Die Intensität atomarer Strahlung nimmt, wie die Hitzestrahlung, nach dem Quadratwurzelgesetz ab. Die Atomstrahlung wird jedoch sehr stark von der Luft absorbiert, die sie durchdringt, wodurch sich ihre Intensität wesentlich schneller abschwächt.

Diese logarithmischen Gesetze zeigen, daß die Wirkung der Hitzestrahlung mit dem Detonationswert rasch zunimmt (abhängig von der Explosion), während die der Strahlung rasch abnimmt.

Bei einem kleineren Atomangriff (mit einem Detonationswert von ca. 15 kt) erleben die Opfer (einschließlich der Todesopfer) die Wirkung aller drei Ursachen. Dabei machen Verbrennungen (einschließlich der durch den darauffolgenden Feuersturm entstehenden) den größten Teil der ernsten Verletzungen aus (zwei Drittel der Toten am ersten Tag fallen Verbrennungen zum Opfer) und treten in der größten Entfernung auf. Folgen der Explosion und Brandverletzungen wären an 60-79% aller Überlebenden festzustellen. Personen, die sich nah genug an der Explosion befinden, um schwere Strahlenschäden davonzutragen, befinden sich gleichzeitig in einem Gebiet, in dem tödliche Verbrennungen durch die Explosion und Hitze verursacht werden. Aus diesem Grund zeigen nur 30% der Verletzten Symptome der Strahlenkrankheit. Viele Menschen, die vor der Explosion und Hitze geschützt sind, entgehen daher den schlimmsten Wirkungen der Atombombe. Allerdings weisen die meisten strahlenkranken Opfer auch durch die Explosion verursachte Schäden oder Verbrennungen auf.

Bei Erträgen von hunderten von Kilotonnen oder mehr (wie bei den Sprengköpfen strategischer Waffen) verlieren unmittelbare Strahlenschäden an Bedeutung. Eine gefährliche Strahlenkonzentration tritt nur in unmittelbarer Nähe zur Explosion auf, so daß es unmöglich ist, sie zu überleben. Auf der anderen Seite können tödliche Verbrennungen weit über die Reichweite der Explosionsschäden hinaus verursacht werden. Eine Bombe von 20 Megatonnen kann vermutlich tödliche Verbrennungen dritten Grades in einer Entfernung von 40 km erzeugen, in der die Explosion kaum mehr als Fensterscheiben zerspringen läßt und kleinere Schnittwunden hervorruft.

Als Faustregel für die Berechnung der Zahl der unmittelbaren Todesopfer aufgrund aller Ursachen eines Atomangriffs gilt, daß jedermann innerhalb des Radius von 5 psi Überdruck um die Explosion zugrunde geht. Tatsächlich überleben viele Menschen innerhalb dieses Radius, während viele außerhalb sterben, doch kann man davon ausgehen, daß diese Zahlen in etwa die gleiche Größenordnung haben und sich somit ausgleichen. Bei dieser Berechnung werden jegliche Wirkungen durch radioaktiven Niederschlag außer acht gelassen.

ÜBERSICHT ÜBER DIE SPÄTFOLGEN

Radioaktive Verseuchung. Die schwerwiegendsten Spätfolgen werden durch die Erzeugung großer Mengen radioaktiven Materials mit langer Lebensdauer hervorgerufen (die Halbwertzeiten reichen von wenigen Tagen bis zu Jahrtausenden). Die Hauptquelle dieser Produkte ist der bei den Spaltungsreaktionen zurückbleibende Atommüll. Eine möglicherweise ebenfalls bedeutende zweite Quelle sind die in nicht radioaktiven Isotopen gefangenen Neutronen sowohl in der Bombe als auch außerhalb.

Atome können sich auf 40 verschiedene Arten spalten, wodurch eine Mischung von etwa 80 verschiedenen Isotopen entsteht. Die Stabilität dieser Isotope weist starke Unterschiede auf. Einige bleiben absolut stabil, während andere mit Halbwertzeiten von Sekundenbruchteilen radioaktiv zerfallen. Die zerfallenden Isotope können wiederum stabile oder instabile Tochter-Isotope bilden. So wird diese Mischung rasch immer komplexer. Über 300 verschiedene Isotope aus 36 Elementen wurden in Spaltprodukten entdeckt.

Kurzlebige Isotope geben ihre Zerfallsenergie sofort ab und erzeugen dadurch intensive Strahlungsfelder, die sich ebenfalls rasch auflösen. Langlebige Isotope dagegen geben ihre Energie über einen langen Zeitraum ab und erzeugen dabei eine weniger intensive, jedoch weitaus beständigere Strahlung. Spaltungsprodukte weisen also zunächst einen hohen Strahlenwert auf, der sich rasch abschwächt, doch nimmt die Intensität in einer zunehmend flacheren Kurve ab.

Eine nützliche Faustregel ist die "Siebenerregel". Sie besagt, daß für jede siebenfache Zunahme des Zeitraums nach einer Kernspaltungsexplosion (ab 1 Stunde nach der Explosion) die Strahlungsintensität mit einem Faktor von 10 abnimmt. Nach 7 Stunden ist die verbleibende Strahlung also um 90%, auf ein Zehntel des Wertes eine Stunde vorher, zurückgegangen. Nach 7 x 7 Stunden (49 Stunden, also etwa 2 Tagen) ist der Wert um weitere 90% zurückgegangen. Nach 7 x 2 Tagen (2 Wochen) sind es wieder 90% weniger, und das gleiche gilt für 14 Wochen. Diese Regel ist in den ersten 2 Wochen bis auf 25% Strahlungsrückstände genau, und in den ersten 6 Monaten mit dem Faktor Zwei. Nach 6 Monaten fällt die Strahlung bedeutend schneller ab. Die Siebenerregel entspricht dem Verhältnis Zeit potenziert mit -1.2.

Diese radioaktiven Produkte sind am gefährlichsten, wenn sie sich als Niederschlag, oder "Fallout", auf dem Boden ansiedeln. Die Konzentration des radioaktiven Niederschlags hängt sehr stark von der Höhe ab, in der die Explosion stattfindet, und in geringerem Maße von der Stärke der Explosion.

Wenn die Explosion ausschließlich in der Luft stattfindet (der Feuerball berührt den Boden nicht), bilden die verdampften radioaktiven Produkte, wenn sie so weit abgekühlt sind, daß sie kondensieren und wieder fest werden, mikroskopische Teilchen. Diese Teilchen werden zum größten Teil von dem aufsteigenden Feuerball hoch in die Erdatmosphäre getragen, obwohl sich eine bedeutende Zahl von ihnen durch die Mischung, die durch die Konvektionszirkulation innerhalb des Feuerballs entsteht, in den unteren Schichten der Atmosphäre ablagert. Je stärker die Explosion, desto schneller

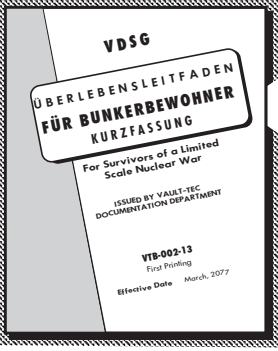
und höher steigt der Niederschlag auf und desto geringer ist der Anteil, der in den unteren Schichten der Atmosphäre abgelagert wird. Bei Explosionen mit einem Detonationswert von 100 kt oder weniger erhebt sich der Feuerball nicht über die Troposphäre hinaus, in der der Niederschlag erfolgt. Der gesamte Niederschlag wird in diesem Fall innerhalb weniger Monate (meistens wesentlich schneller) durch Wettereinwirkung auf dem Erdboden abgelagert. Im Megatonnenbereich steigt der Feuerball so hoch auf, daß er die Stratosphäre erreicht. Die Stratosphäre ist trocken, und es gibt keine Wettereinwirkungen, die für einen raschen Niederschlag am Boden sorgen. Kleine Niederschlagsmengen der Teilchen fallen im Verlauf von Monaten oder sogar Jahren herab. Dieser stark verzögerte Niederschlag hat zum Zeitpunkt seines Auftreffens deutlich an Gefahr eingebüßt und wird über die ganze Erde verteilt. Wenn der Detonationswert über 100 kt ansteigt, wird ein zunehmend größerer Anteil des Niederschlags in die Stratosphäre befördert.

Bei einer Explosion in Bodennähe (bei der der Feuerball den Boden berührt) werden große Mengen Staub in den Feuerball aufgesogen. Dieser Staub verdampft normalerweise nicht, und falls doch, dann tritt er in so großen Mengen auf, daß er große Teilchen bildet. Die radioaktiven Isotope werden auf Erdpartikeln abgelagert, die rasch zu Boden fallen. Der Niederschlag fällt innerhalb von Minuten bis zu wenigen Tagen und verseucht das Land in Windrichtung in der näheren Umgebung sowie viele tausend Kilometer entfernt. Die stärkste Verseuchung erfolgt durch den Niederschlag in der Nähe, da er hier stärker konzentriert ist und die kurzlebigen Isotope noch nicht zerfallen sind. Natürlich spielt das Wetter hierbei eine große Rolle. Vor allem Regen kann den Niederschlag "herunterwaschen" und örtlich begrenzte äußerst starke Konzentrationen erzeugen. Sowohl externe radioaktive Strahlung als auch interne Verseuchung (durch Verzehren radioaktiv verseuchter Stoffe) stellen ein ernstes Gesundheitsrisiko dar.

Explosionen, die sich dicht über dem Erdboden ereignen, ohne ihn zu berühren, können trotzdem bedeutende Gefahren durch Neutronenaktivierung erzeugen. Neutronen, die vom Erdboden absorbiert werden, können mehrere Stunden lang starke Strahlung absondern.

Waffen im Megatonnenbereich sind zum größten Teil ausrangiert und durch Sprengköpfe mit wesentlich kleinerem Detonationswert ersetzt worden. Der Detonationswert eines typischen strategischen Sprengkopfes liegt heute im Bereich zwischen 200 und 700 kt. Neueste Erkenntnisse, die auf komplexen Klimamodellen beruhen, beweisen, daß die Reduzierung des Detonationswertes dazu führt, daß ein wesentlich größerer Anteil des Niederschlags in den tieferen Schichten der Erdatmosphäre abgelagert wird und sich schneller und in höherer Konzentration am Boden ablagert, als man in den sechziger und siebziger Jahren angenommen hatte. Die Reduzierung des Gesamtdetonationswertes strategischer Waffen durch das Ersetzen von Waffen mit hohem Detonationswert durch mehr Waffen mit geringerem Detonationswert hat also im Endeffekt das Risiko durch radioaktiven Niederschlag erhöht.

WEITERE VERÖFFENTLICHUNGEN



ÜLBB (Kurzfassung)
Eine gekürzte Version des ÜLBB, in der Sie alle wichtigen Informationen finden!

Du und Dein Virus
Ein umfangreiches Informationsblatt für die ganze Familie! Enthält den immer wieder gern gelesenen Abschnitt über das Verbrennen verseuchter Leichen.

Ratte à la Carte
Über 101 Rezepte, von einfacher Hausmannskost bis zum kompletten Menü, für den kleinen Hunger zwischendurch oder als krönenden Abschluß der Festtafel!

Seegang und Seetang
Ein kompletter Überlebensführer für "Hausbrüchige". Mehr Tips, Anleitungen und Pläne, als Sie jemals brauchen werden.

VORSICHT STEINSCHLAG

Erhältlich im 3. Quartal 2078

VTM-020B

Demnächst erhältlich!

Abschnitt II.
SIMULATION

2

SIMTEK-OPERATIONEN

Das Vault-Tec-Forschungsteam hat festgestellt, daß viele Bunkerbewohner sich nach einer langen Zeit der Sicherheit "unwohl" bei dem Gedanken fühlen, in die Außenwelt zurückzukehren. Der SimTek 5000 sorgt für eine sichere und zuverlässige Rückkehr ins Leben dort draußen. In diesem Kapitel wollen wir Ihnen eine Einführung in die Bedienung des SimTek 5000 geben.

Erfahrene Bunkerbewohner können mit der Figurenerstellung beginnen und diese Einführung überspringen. Frischgebackene Bunkerbewohner werden mit dieser Einführung auf die Außenwelt vorbereitet.

Klicken Sie, nachdem Sie an Ihrem Terminal den Fallout-Prozeß eingeleitet haben, auf die Schaltfläche NEUES SPIEL im Hauptmenü.

Daraufhin erscheint der Figurenauswahlbildschirm. Lassen Sie sich zunächst die Personalakte von Max Stone zeigen, und wählen Sie OK. Damit bestimmen Sie Max zu Ihrer Figur. Später können Sie dann eine andere Spielfigur wählen oder sogar Ihre eigene gestalten.

Nun beginnt die Simulation. Nach einer kurzen Besprechung mit dem Bunkeraufseher über Ihre unmittelbare Aufgabe finden Sie sich draußen vor der bombensicheren Bunkertür wieder.

Abbildung 2-1: Sie starten direkt vor der Bunkertür. Klicken Sie auf die Schaltfläche INV, um Ihr Inventar zu öffnen und Ihre Ausrüstung zu wählen.

Als allererstes sollten Sie sich mit Waffen ausrüsten. Alle von Vault-Tec ausgestatteten Bunker weisen die neueste Angriffs- und Defensivtechnik auf. Sie werden mit den wirksamsten Schutzmaßnahmen ausgerüstet, die es gibt.

Klicken Sie auf die Schaltfläche INV auf der Interface-Leiste unten auf dem Bildschirm. Mit dem Handcursor können Sie Objekte innerhalb Ihres Inventars bewegen. Klicken Sie auf die Pistole, und ziehen Sie diese auf das Fach OBJEKT 1. Lassen Sie die Maustaste

los. Jetzt sind Sie bewaffnet! Ziehen Sie den Schlagring auf das Fach OBJEKT 2. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche OK. Damit kehren Sie zur Hauptspielansicht zurück.

Der sechseckige Cursor dient für die Bewegungen. Ziehen Sie ihn auf die Stelle, zu der Sie gehen wollen, und drücken Sie die linke Maustaste, um sich in Bewegung zu setzen. Ziehen Sie Ihre Maus zunächst neben den Computer an der Tür. Drücken Sie einmal die linke Maustaste, um dorthin zu gehen. Während der Bewegung können Sie den Bewegungscursor an eine andere Stelle ziehen. Wollen Sie Ihre momentane Richtung ändern, dann drücken Sie die linke Taste einfach noch einmal.

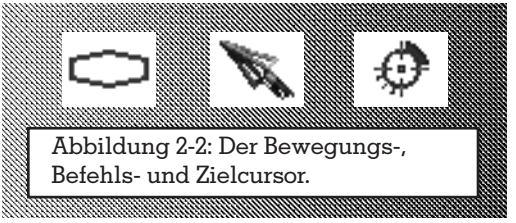


Abbildung 2-2: Der Bewegungs-, Befehls- und Zielcursor.

Drücken Sie, sobald Sie neben dem Computer stehen, einmal die rechte Maustaste. Dadurch verwandelt sich der Bewegungscursor in einen Befehlscursor. Über den Befehlscursor interagieren Sie mit Gegenständen/Objekten in Ihrer Umgebung sowie mit anderen Menschen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste einmal auf den Computer. So "benutzt" Ihre Figur den Computer. Sehen Sie sich jetzt das Anzeigefenster in der unteren linken Bildschirmecke an. Versuchen Sie den Computer noch einmal zu benutzen.

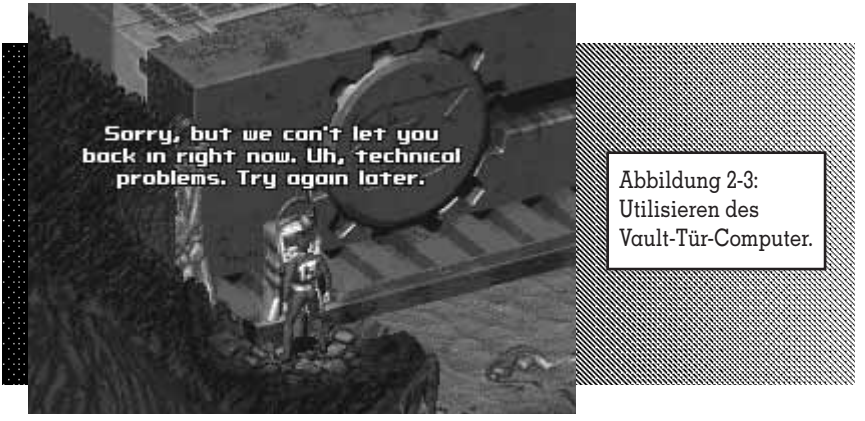


Abbildung 2-3: Utilisieren des Vault-Tür-Computer.

Klicken Sie ein paarmal mit der rechten Maustaste auf Ihre Figur. Dabei dreht sie sich herum. Allerdings ist es meistens bedeutungslos, in welche Richtung Ihre Figur schaut, da sie sich jeweils automatisch in die nötige Richtung dreht. Drücken Sie zunächst noch einmal die rechte Maustaste, um wieder den Bewegungscursor aufzurufen. Gehen Sie zur rechten Seite der großen Bunkertür. Wechseln Sie jetzt zum

Befehlscursor. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Computer. Wenn Sie zu weit von einem Objekt entfernt sind, geht Ihre Figur automatisch näher heran, falls Sie versuchen, es zu benutzen.

Gehen Sie nach Süden, weiter in die Höhle hinein. Nehmen Sie sich vor Ungeziefer in acht!

Wenn Sie zu dicht an eine Ratte herangehen, greift diese sie an. Sobald Sie angesprungen und gebissen wurden, beginnt der Kampf. Sie werden sehen, daß dazu die Kampf-Schaltflächen unten rechts auf dem Interface aktiviert werden. Das bedeutet Kampf! Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Pistole. Daraufhin verwandelt sich der Cursor in ein Zielvisier, und die Ratte erhält eine rote Umrandung. Ziehen Sie den Zielcursor auf die Ratte. Die Zahl neben dem Cursor gibt an, wie gut Ihre Trefferchancen stehen. Es sollte eine ziemlich hohe Zahl sein. Drücken Sie die linke Maustaste, um die Ratte zu erschießen. Je kürzer die Entfernung zu Ihrem Ziel, desto besser stehen Ihre Chancen, es mit einer Distanzwaffe zu treffen.

Wenn Sie das Ziel verfehlen oder es trotz des Treffers noch nicht tot ist, klicken Sie auf die große rote Schaltfläche direkt neben der Schaltfläche für die Pistole. Damit wechseln Sie von der Pistole als aktiver Waffe zum Schlagring. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Schlagring, um damit anzugreifen. Zielen Sie wieder auf die Ratte. Sie können so lange weiter angreifen, bis Ihnen die Handlungspunkte ausgehen. Die Zahl Ihrer noch verbleibenden Handlungspunkte erkennen Sie an der Zahl der grünen Lampen über Ihrer Waffe. Die Kosten für die Benutzung einer Waffe sehen Sie unten links auf der Waffen-Schaltfläche. Wenn Sie nur noch wenige Handlungspunkte übrig haben, beenden Sie Ihren Spielzug mit der Schaltfläche ENDE ZUG. Alle anderen Kampfteilnehmer bekommen nun ihre Chance zum Handeln, bevor Sie wieder an der Reihe sind. Zu Beginn des neuen Spielzugs haben Sie wieder alle Handlungspunkte.

Abbildung 2-4: Die Kampf-Schaltfläche. Mit der Schaltfläche ENDE ZUG beenden Sie Ihren aktuellen Spielzug. Mit ENDE KPF versuchen Sie den Kampf zu stoppen. Sind jedoch noch Gegner daran beteiligt, geht der Kampf weiter!

Wenn die Ratte stirbt, ist der Kampf beendet. Überlebt sie dagegen Ihren ersten Angriff, erhält sie eine weitere Chance. Wann die Ratte mit ihrem Gegenangriff an der Reihe ist, erkennen Sie daran, daß die zunächst grünen Lampen auf dem Interface jetzt rot aufleuchten. Keine Angst, Sie sind danach auch wieder dran. Falls die Ratte davonläuft,

können Sie den Kampf abbrechen, indem Sie auf die Schaltfläche KPF klicken.

Gehen Sie nach dem Tod der Ratte weiter nach Süden durch die Höhlen. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie dann auf ein Sechseck, um zu rennen anstatt normal zu gehen.

Wenn Ihnen Ratten begegnen, können Sie verschiedene Waffen gegen sie einsetzen. Sie werden feststellen, daß manche Waffen einfacher zu benutzen oder wirkungsvoller sind. Aufgrund der Dunkelheit in den Höhlen ist es schwierig, die Tiere aus der Entfernung zu treffen. Wenn Sie mehr Licht haben wollen, um Ihre Ziele besser zu sehen, setzen Sie eine Leuchtfackel ein. Öffnen Sie das Inventar, und drücken Sie die rechte Maustaste, um vom Handcursor zum Befehlscursor für das Inventar zu wechseln. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, während der Cursor auf der Leuchtfackel steht. Nun erscheint eine Liste von Optionen. Von oben nach unten handelt es sich um folgende Symbole: Untersuchen, Benutzen, Ablegen und Abbrechen. Ziehen Sie den Mauscursor auf das "Benutzen"-Symbol, und lassen Sie die Maustaste los. Dadurch wird die Leuchtfackel aktiviert. Um sie von den nicht aktivierten Leuchtfackeln zu trennen, wird sie unten auf die Inventarliste gesetzt. Scrollen Sie auf der Liste ganz nach unten. Halten Sie die linke Maustaste auf der aktivierten Leuchtfackel gedrückt. Wählen Sie das Handlungssymbol "Ablegen". Dadurch wird die Leuchtfackel auf dem Boden abgelegt. Alle Angriffe innerhalb des Lichtscheins werden jetzt viel leichter als im Dunkel der Höhle. Probieren Sie es aus.

Sie könnten verletzt werden. Wenn das passiert, müssen Sie sich selbst verarzten. Öffnen Sie Ihr Inventar, und benutzen Sie ein Stimpack. Stimpacks heilen Ihre augenblicklichen Trefferpunkte, jedoch niemals über Ihre maximale Trefferpunktzahl hinaus. Eine andere Heilungsmethode ist Ausruhen. Drücken Sie Z auf der Tastatur. Dadurch rufen Sie Ihren PIPBoy auf. Klicken Sie auf die Zeile "Ruh dich aus, bis du geheilt bist" in der Anzeige. Nun ruhen Sie sich aus, bis all Ihre Trefferpunkte wiederhergestellt sind. Sie können den PIPBoy auch aktivieren, indem Sie auf die Schaltfläche PIP auf dem Interface und dann auf das Wecker-Symbol in der oberen linken Ecke des PIPBoy klicken. Es gibt normalerweise mehrere Möglichkeiten, die Hauptfunktionen des Spiels auszuführen.

Wenn Sie in einen anderen Kampf geraten, setzen Sie die Pistole ein. Klicken Sie mit der rechten Maustaste einmal auf die Schaltfläche. Dadurch rufen Sie das Zielangriffssymbol in der unteren rechten Ecke der Waffen-Schaltfläche auf. Wenn Sie jetzt angreifen, zielen Sie dabei. Sie greifen also bestimmte Bereiche Ihres Ziels an. Wenn Sie mit dem Zielcursor auf das Ziel klicken, wird ein neues Anzeigefenster geöffnet. Wählen Sie den Bereich, den Sie anvisieren wollen, indem Sie auf die entsprechende Bezeichnung klicken. Manche Teile der Ratte sind

schwerer zu treffen als andere. Sie erhöhen jedoch Ihre Chance, größeren Schaden anzurichten oder andere Wirkungen zu erzielen, wenn Sie einen gezielten Angriff vornehmen.

Falls Sie genug davon haben, Ratten umzubringen, können Sie versuchen, sich an ihnen vorbeizuschleichen. Dadurch können Sie den Ratten ganz aus dem Weg gehen. Drücken Sie die Schaltfläche für die Fertigkeitenliste auf der Interface-Leiste. Klicken Sie auf die Fertigkeit SCHLEICHEN. Das Wort erscheint daraufhin direkt oberhalb der Interface-Leiste. Solange Sie schleichen, fällt es den Ratten schwerer, Sie zu entdecken. Falls Sie doch von einer Ratte erspäht werden, wird diese Sie wie üblich angreifen. Sie haben keine Nachteile beim Kampf, wenn Sie vorher vergeblich versucht haben, sich vorbeizuschleichen.

Rennen Sie nicht. Wenn Sie rennen, können Sie nicht mehr schleichen. Schleichen Sie vorsichtig an den Ratten vorbei.

In der Fertigkeitenliste gibt es noch andere nützliche Fertigkeiten. Mit ERSTE HILFE und ARZT können Sie sich selbst und andere Figuren im Spiel heilen. Für jede Fertigkeit außer SCHLEICHEN müssen Sie angeben, auf wen sie angewendet werden soll. Falls Sie verletzt sind, öffnen Sie die Fertigkeitenliste, und wählen Sie ERSTE HILFE. Der Zielcursor färbt sich daraufhin gelb. Klicken Sie auf Ihre Figur. Je nachdem, wie gut Sie als Sanitäter sind (je höher Ihre ERSTE HILFE-Fertigkeit ist, desto besser wird Erste Hilfe geleistet), heilen Sie einige Trefferpunkte oder erreichen gar nichts.

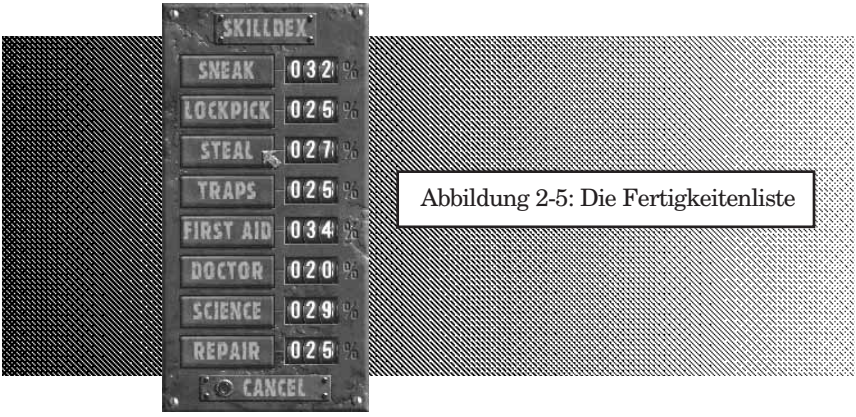


Abbildung 2-5: Die Fertigkeitenliste

Wenn Sie die Höhlen ausreichend erforscht haben, gehen Sie nach Süden und Westen. Die Automatische Karte, die Sie aufrufen, indem Sie die Schaltfläche KAR oder die Tabulatortaste drücken, zeigt Ihnen Ihren Standort in den Höhlen. Sie suchen nach einem Tunnel am Südwestende der Höhlen.

Wenn Sie zum Ende des Tunnels kommen, sehen Sie Tageslicht. Gehen Sie darauf zu. Dadurch gelangen Sie zur Weltkarte. Mit der

Weltkarte orientieren Sie sich in der Welt dort draußen. Klicken Sie auf die Schaltfläche VAULT 15 rechts auf dem Bildschirm. Dadurch gehen Sie auf Ihren ersten Zielpunkt zu.

Abbildung 2-6: Der Ausgang aus den Bunkerhöhlen. Der dunkle Fleck im hellen Licht ist das "Ausgangsraster". Gehen Sie ins Ausgangsraster, um die Karte zu verlassen.

Die Welt ist zunächst dunkel. Im Verlauf Ihrer Untersuchungen eröffnen sich Ihnen die verschiedenen Bereiche. Ein grüner Kreis auf der Weltkarte steht für ein wichtiges Gebiet. Bunker 13 ist mit einem grünen Kreis gekennzeichnet, da er sehr wichtig ist. Sie sollten auf Ihrem Weg immer anhalten und alle wichtigen Gebiete untersuchen. Aber übertreiben Sie Ihre Untersuchungen nicht. Wenn Sie zuviel Zeit bei der Suche nach neuen Gebieten verschwenden, kann es passieren, daß dem Bunker das Wasser ausgeht. Da Ihre Aufgabe darin besteht, den Bunker vor diesem schrecklichen Ende zu bewahren, sollten Sie alles Menschenmögliche unternehmen, um Ihr Ziel zu erreichen.

Viel Glück!

Abschnitt III.
BUNKERPERSONAL

3

ALLGEMEINES

Der Schlüssel zur erfolgreichen Wiederansiedlung einer Zivilisation nach einem weltweiten Atomkrieg sind Menschen. Wir von Vault-Tec setzen uns dafür ein, daß Ihre Mitmenschen in der Lage sind, Amerika von den Toten auferstehen zu lassen.

Die Figuren sind die Menschen in der Welt dieses Spiels. Eine Spielerfigur repräsentiert Sie selbst. Manchmal bezeichnen wir die Spielerfiguren auch als Personal. Diese beiden Begriffe sind also austauschbar. Andere Figuren werden als Nicht-Spielerfiguren bezeichnet, damit keine Verwechslungen mit Ihrer eigenen Figur möglich sind. NSF können andere Bunkerbewohner, Menschen aus der Außenwelt oder sogar Mutanten sein.

STANDARD-PERSONALAKTEN

In Fallout gibt es drei vorgegebene Figuren, die Sie im Spiel einsetzen können. Dieses Personal ist für die meisten Bedingungen in der Außenwelt gut ausgerüstet

MAX

Abbildung 3-1: Max Stone
VID 208-197-88-125

Maxwell, der von seinen Freunden nur "Stone" genannt wird, ist der größte Mann unter den Bunkerbewohnern. Er ist für seine Kraft und Ausdauer bekannt. Wenn es nur um Kraft und Körpergröße ginge, wäre er der ideale Freiwillige für die Mission. Leider litt jedoch seine Intelligenz, als der Hebammenroboter ihn bei der Geburt auf den Kopf fallen ließ. Es kümmert ihn nicht weiter, daß er den Bunker vielleicht verlassen muß.

Wir freuen uns zwar, daß Sie den Überlebensleitfaden für Bunkerbewohner lesen, es wäre uns jedoch lieber, wenn Sie das Fallout-Interface verwendeten. Daher haben wir eine spezielle Funktion zur Betrachtung dieses Personals eingerichtet:

Wählen Sie auf dem Figurenauswahlbildschirm ÄNDERN. Jetzt können Sie sich die Figuren genau ansehen und sogar ihre statistischen

Angaben ändern. Noch wichtiger ist allerdings, daß Sie jeden Punkt in ihrer Personalakte lesen können, indem Sie die in der unteren rechten Ecke bereitliegende Informationskarte verwenden.

NATALIA

Abbildung 3-2: Natalia Dubrovhsky
VID 208-206-49-229

Natalia ist die Enkelin eines russischen Diplomaten, der im Konsulat der Sowjetunion in Los Angeles arbeitete. Sie ist eine geschickte und äußerst bewegliche Akrobatin mit hervorragenden Reflexen. Sie ist außerdem äußerst intelligent und praktisch veranlagt. Als kleines Kind hatte sie lediglich Schwierigkeiten, das Konzept des Privateigentums zu begreifen. Natalia ist sehr daran interessiert, den Bunker zu verlassen und die Außenwelt zu erforschen.

ALBERT

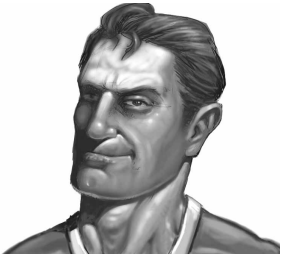


Abbildung 3-3: Albert Cole
VID 208-206-49-227

Albert ist der charismatische Anführer einer kleinen, aber lautstarken Minderheit der Bunkerbewohner, die ein Leben in der Außenwelt anstrebt. Als geübter Verhandlungspartner kann Albert oft zwischen verschiedenen Parteien vermitteln. Seine Funktion entspricht am ehesten dem, was früher die Aufgabe eines Rechtsanwalts gewesen wäre. Es gelingt ihm oft, andere Personen von der Richtigkeit seiner Vorstellungen zu überzeugen.

ERSTELLEN EINER NEUEN PERSONALAKTE

Damit Sie noch mehr Spaß am Spiel haben, wurde ein Figurenerstellungsprogramm entwickelt. Damit können Sie eine Figur nach Ihren Vorstellungen kreieren. Die folgende Anleitung führt Sie durch die Erstellung Ihrer Spielfigur.

Abbildung 3-4: Der Figurenerstellungsbildschirm

3

Ihre Figur repräsentiert Sie selbst in der Spielwelt. Sie befolgt Ihre Befehle und führt alle Handlungen nach Ihren Wünschen aus. Es liegt ganz bei Ihnen, eine Figur zu entwerfen, die zu Ihnen und Ihrem Spielstil paßt. Zum Glück gibt es das Fallout-Überlebensset, mit dem all Ihre Wünsche in Erfüllung gehen. Dafür garantieren wir von Vault-Tec![1]

Wir bezeichnen Sie und Ihre Spielfigur oft als dieselbe Person, und das ist das Schöne an Rollenspielen, daß Sie selbst diese Figur sind. Ihre Handlungen als Spieler steuern die Handlungen und deren Folgen für die kleine Figur auf dem Bildschirm. Natürlich können wir nicht alle Handlungen im Spiel als angemessen oder rechtsgültig in der Realität billigen. Bringen Sie die beiden Welten also nicht durcheinander.

Die Figuren sind durch verschiedene Statistiken und Fertigkeiten definiert. Während der Figurenerstellung ändern Sie die Grundstatistiken, die wiederum Ihre Fertigkeiten beeinflussen.

Wenn Sie wissen wollen, was eine bestimmte Statistik oder Fertigkeit bedeutet, klicken Sie mit Ihrem Mauscursor auf die jeweilige Bezeichnung, und auf der Karte unten rechts auf dem Bildschirm erscheinen die entsprechenden Informationen.

[1]Guarantie nicht in allen Staaten erhältlich und nicht gültig im Falle von: Überschwemmungen, Dürrekatastrophen, Hungersnot, Atomkrieg oder höherer Gewalt.

Abbildung 3-5: Die Informationen auf dieser Karte beantworten all Ihre Fragen. Sie sollten diese wichtige Hilfefunktion daher unbedingt nutzen.

Gehen Sie folgendermaßen vor, um Ihre Figur zu erstellen:

(1) Verteilen Sie Figurenpunkte auf die Statistiken. (siehe Seite 3—5)

(2) Wählen Sie drei Kernfertigkeiten (siehe Seite 3—10).

(3) Wählen Sie bis zu zwei Eigenschaften (siehe Seite 3—14).

(4) Wählen Sie Ihr Alter (siehe Seite 3—17).

(5) Wählen Sie Ihr Geschlecht (siehe Seite 3—17).

(6) Geben Sie Ihrer Figur einen Namen (siehe Seite 3—17).

(7) *Nach Belieben*: Wählen Sie, wenn nötig, weitere Optionen (siehe Seite 3—18).

(8) Herzlichen Glückwunsch! Ihre Figur ist fertig; drücken Sie OK, um fortzufahren!

Untersuchen Sie die Luft immer nach schädlichen Strahlen und Viren. Ein Schutzanzug ist der beste Freund des Menschen!

1. SCHRITT: VERTEILEN SIE FIGURENPUNKTE AUF DIE STATISTIKEN

Alle Figuren haben sieben Hauptstatistiken:

Kraft. Rohe Körperkraft. Die Fähigkeit, Lasten zu heben, stärker zuzuschlagen, mehr Ausrüstung zu tragen und größere Waffen einzusetzen. Kräftigere Figuren können mehr Gegenstände bei sich tragen, im Kampf mehr Schaden verursachen usw. Wenn Sie mit einer großen, körperbetonten Figur spielen wollen, wählen Sie viel Kraft.

Wahrnehmung. Die Fähigkeit, Dinge zu bemerken. Eine Kombination Ihrer Sinne, also Tastsinn, Sehen, Schmecken, Riechen und Hören. Die Wahrnehmung wirkt sich auf die wirksame Entfernung für Distanzwaffen aus, auf Kleinigkeiten, die andere vielleicht übersehen, und auf andere Aufgaben, für die Sie Ihre Sinne brauchen. Wahrnehmungsfähige Figuren können mehr Informationen über die Welt zusammentragen. Wenn Sie eine Figur haben wollen, die Ziele in großer Entfernung treffen kann, entscheiden Sie sich vor allem für Wahrnehmung.

Belastbarkeit. Die Fähigkeit, Verletzungen und körperliche Strapazen zu überstehen. Personen mit hoher Belastbarkeit können überleben und weiterkommen, wenn schwächere aufgegeben hätten. Die Belastbarkeit wirkt sich auf Ihre Trefferpunkte und Ihre Widerstandskraft aus. Eine Figur mit hoher Belastbarkeit kann länger kämpfen und hat bessere Chancen, einen Kampf zu überleben.

Charisma. Eine Kombination aus Aussehen und Charme. Je höher Ihr Charisma, desto besser können Sie mit anderen kommunizieren. Charismatische Figuren haben bessere Chancen, ihr Ziel zu erreichen, ohne Gewalt anwenden zu müssen, und gute Geschäfte zu machen. Wer gerne mit anderen Leuten spricht, sollte sich ordentlich Charisma zulegen.

Intelligenz. Geisteskraft und mentale Fähigkeiten. Je höher Ihre Intelligenz, desto mehr Fähigkeiten und Optionen bei Gesprächen stehen Ihnen zur Verfügung. Intelligenz ist für jede Figur wichtig. Wenn Sie eine Figur mit vielen Möglichkeiten bei den Dialogen wünschen, sollten Sie sich für eine hohe Intelligenz entscheiden.

Beweglichkeit. Ihre Schnelligkeit und Geschicklichkeit. Die Fähigkeit zur körperlichen Manipulation. Ihre Beweglichkeit wirkt sich auf viele Fertigkeiten aus, die eine gute Feinmotorik erfordern. Außerdem hängen viele für den Kampf bedeutsame Statistiken davon ab. Beweglichkeit ist für jede Figur wichtig. Auf Kampf oder Diebstahl spezialisierte Figuren sollten eine bessere Beweglichkeit haben als diplomatische oder wissenschaftlich orientierte Figuren.

Glück. Glück ist die unberechenbare Statistik. Es ist eine Kombination aus Schicksal, Karma und ganz allgemein Ihrer Position im Universum. Glück beeinflußt viele Dinge... Jede Figur kann von viel Glück profitieren und muß mehr leiden, wenn sie weniger Glück hat.

Alle Hauptstatistiken haben einen bestimmten Wert. Sie reichen von Eins, dem niedrigsten Wert, bis zu Zehn, dem höchsten, während Fünf dem Durchschnitt entspricht. Alle Figuren beginnen mit durchschnittlichen Werten in allen Statistiken. Zum Glück erhalten Sie jedoch fünf Figurenpunkte, die Sie einsetzen können, um die Statistiken zu verbessern. Sie können je einen Punkt auf fünf verschiedene Statistiken verteilen, alle fünf Punkte in eine Statistik investieren oder die Punkte beliebig kombinieren.

Abbildung 3-6: Die Hauptstatistiken auf dem Figurenbildschirm

Um Ihnen bei der Beurteilung der Statistiken zu helfen, haben wir ein einfaches System mit einer Bezeichnung für jeden Wert entwickelt. Dies ist die Liste vom schlechtesten bis zum besten Wert:

1) Sehr schlecht
2) Schlecht
3) Mäßig
4) Ausreichend
5) Durchschnittlich
6) Gut
7) Sehr gut
8) Großartig
9) Herworragend
10) Heldenhaft

Vielleicht hilft Ihnen das weiter!
-Aufseher

Wenn Sie mehr Figurenpunkte einsetzen wollen, können Sie eine Statistik auf unter Fünf reduzieren, wodurch Sie einen Figurenpunkt für jeden Punkt gewinnen, den Sie unter Fünf absinken. Kein Wert darf jedoch geringer als Eins sein. Sie können jede Statistik oder Kombination von Statistiken reduzieren. Ihre Freunde von Vault-Tec empfehlen zwar, keinen Wert unter Vier absinken zu lassen, aber die Entscheidung liegt bei Ihnen. Wenn Sie z.B. Ihre Intelligenz auf unter Vier absinken lassen, wird Ihr Dialog deutlich beschnitten (siehe Seite 4—29).

Sie müssen allerdings all Ihre Figurenpunkte einsetzen, bevor Sie Ihre Figur abschließen können.

Wenn Sie Ihre Hauptstatistiken modifizieren, ändern sich auch die davon abgeleiteten Statistiken und Fertigkeiten, denn diese hängen zum Teil von den Werten der Hauptstatistiken ab. Sie können die abgeleiteten Statistiken und Fertigkeiten nicht direkt ändern (siehe unten, "Kernfertigkeiten"). Wollen Sie also mehr Trefferpunkte, müssen Sie Figurenpunkte in die Belastbarkeit investieren.

Die Statistiken definieren Ihre Figur. Wenn Sie große Stärke, hohe Beweglichkeit, geringe Intelligenz und niedriges Charisma haben, werden Sie kaum jemandem bei einer feinen Gesellschaft durch Ihr weltmännisches Verhalten imponieren, doch wenn Sie den Marmortisch auf sie niedersausen lassen, werden die ihre Meinung schon ändern.

Im allgemeinen verbessern sich Ihre Statistiken nicht direkt durch Erfahrung oder Gameplay. Sie müssen damit rechnen, daß Sie bei Ihrem gesamten Abenteuer die gleichen Statistiken behalten, und sich darauf einstellen.

Abgeleitete Statistiken

Damit Sie die bestmögliche Entscheidung für Ihre Figurenwahl treffen können, haben wir eine einfache Methode zur Bestimmung Ihrer abgeleiteten Statistiken entwickelt. Wir nennen sie die "Gucken Sie unten nach"-Methode. Und wir finden, daß sie prima funktioniert.

Trefferpunkte. Ihre Trefferpunkte legen fest, wieviel Schaden Sie wegstecken können, bevor Sie ins verstrahlte Gras beißen. Je mehr Trefferpunkte Sie haben, desto länger können Sie in der Außenwelt überleben. Je weniger Trefferpunkte Sie haben, desto häufiger müssen Sie sich selbst verarzten. Die Zahl der Trefferpunkte wächst an, wenn Ihre Figur an Erfahrung gewinnt und zunehmend mehr Level hinter sich bringt. Die Trefferpunkte werden mit dem aktuellen/maximalen Wert angegeben. Wenn Sie z.B. irgendwann einmal 1/30 Trefferpunkte haben sollten, könnte es für Erste Hilfe längst zu spät sein. Die Letzte Ölung wäre wohl eher angebracht!

Die anfängliche Trefferpunktzahl entspricht 15 + (2 x Ausdauer) + Kraft. Durchschnittliche Figuren haben 30 Trefferpunkte.

Rüstungsklasse. Ihre natürliche Rüstungsklasse legt fest, wie gut Sie Treffern im Kampf entgehen können. Je höher Ihre Rüstungsklasse, desto schlechter ist die Trefferquote Ihres Gegners. Ihre natürliche Rüstungsklasse kann durch das Tragen eines Panzers unterstützt und verbessert werden. Unter "Panzerung" (Seite 5—12) und den Panzerungsbeispielen in der Ausrüstungsliste (Seite 5—15) finden Sie weitere Informationen über Rüstungen und Rüstungsklassen.

Die anfängliche Rüstungsklasse entspricht Ihrer Beweglichkeit. Durchschnittliche Figuren haben eine Rüstungsklasse von 5.

Handlungspunkte. Die Zahl der Handlungspunkte, die Ihre Figur hat, bestimmt, wie viele verschiedene Handlungen Sie während eines Kampfspielzugs durchführen können. Jede Handlung hat ihren Preis in Handlungspunkten, die von der Gesamtzahl Ihrer Handlungspunkte abgezogen werden. Wenn Ihnen die Handlungspunkte ausgehen, können Sie bis zum nächsten Kampfspielzug keine Handlung mehr ausführen. Handlungspunkte werden nur im Kampf eingesetzt. Handlungspunkte können nicht angesammelt werden, sondern werden im Verhältnis 1 zu 1 auf die Rüstungsklasse angerechnet. Wenn Sie nach Beendigung Ihres Kampfspielzugs 4 Handlungspunkte übrig haben, erhalten Sie einen Bonus von +4 auf Ihre Rüstungsklasse bis zum Beginn Ihres nächsten Spielzugs. Weitere Informationen über die Handlungspunkte finden Sie unter "Kampfhandlungen" (Seite 5—2).

Ausgangsniveau. Die anfängliche Handlungspunktzahl entspricht der Hälfte der Beweglichkeit + 5. Eine durchschnittliche Figur hat 7 Handlungspunkte.

Tragfähigkeit. Die Gesamtmenge der Ausrüstung, die Sie durch die Atomwüste schleppen können, ist durch Ihre Tragfähigkeit festgelegt. Je höher Ihre Tragfähigkeit, desto mehr Gewicht können Sie mitführen. Das Gesamtgewicht Ihrer Ausrüstung in Pfund darf Ihre Tragfähigkeit nicht übersteigen.

Ausgangsniveau. Die anfängliche Tragfähigkeit entspricht 25 Pfund + (Ihre Kraft x 25 Pfund). Eine durchschnittliche Figur hat eine Tragfähigkeit von 150 Pfund.

Nahkampfschaden. Ihr Nahkampfschaden ist der Bonus, also der zusätzliche Schaden, den Sie unbewaffnet und mit Nahkampfwaffen im Kampf anrichten. Wenn Sie Ihre Fäuste, ein Messer oder einen Vorschlaghammer im Kampf einsetzen, erleidet Ihr Gegner den normalen durch diese Waffen erzeugten Schaden plus Ihren Nahkampfschaden. Wenn Sie einen höheren Nahkampfschadenswert möchten, wählen Sie eine höhere Kraft.

Ausgangsniveau. Der anfängliche Nahkampfschaden entspricht Stärke -5 mit einem Mindestwert von 1 Punkt. Eine durchschnittliche Figur hat einen Nahkampfschaden von 1.

Schadenswiderstand. Die Fähigkeit, einen gewissen Schaden im Kampf ohne irgendwelche Folgen einzustecken, ist an der abgeleiteten Statistik des Schadenswiderstands abzulesen. Diese Statistik ist ein Prozentwert, was bedeutet, daß von jedem Schlag je nach Prozentwert ein gewisser Schadensanteil abgezogen wird. Wenn Ihr Schadenswiderstand 10% beträgt und Sie bei einem einzigen Angriff 20 Schadenspunkte einstecken müssen, sind es nach Abzug Ihres Schadenswiderstands nur noch 18 Punkte. Sie müssen eine Panzerung anlegen, um Ihren Schadenswiderstand zu erhöhen.

Ausgangsniveau. Der anfängliche Schadenswiderstand entspricht 0%.

Giftresistenz. Eine Vergiftung ist eine unangenehme Möglichkeit, mit der Sie durchaus rechnen müssen. Glücklicherweise haben die meisten Menschen eine ausreichende Widerstandskraft im Vergleich zu den Kleintieren, die normalerweise den Giftschlangen zum Opfer fallen. Der Giftwiderstand ist ein Prozentwert, der die Giftmenge reduziert, die Sie aufnehmen.

Ausgangsniveau. Der anfängliche Giftwiderstand entspricht Belastbarkeit x 5. Durchschnittliche Figuren haben einen Giftwiderstand von 25%.

Strahlungswiderstand. Strahlung ist ein Problem, mit dem sich jeder Bunkerbewohner auseinandersetzen muß. Es ist zwar normal, daß ein gewöhnlicher Mensch im Verlauf eines Jahres eine bestimmte Menge Röntgenstrahlen (rad) in sich aufnimmt (größere Mengen bei Aktivitäten als Bergsteiger oder Ballonfahrer, die in großer Höhe stattfinden), doch eine zu hohe Menge rad kann gefährlich werden. Im Durchschnitt nimmt der Mensch pro Jahr 1/2 bis 1 rad auf. Nach einem atomaren Niederschlag steigt dieser Wert. Weitere Informationen finden Sie unter "Schäden" (Seite 5—12). Immer wenn Sie Strahlung ausgesetzt sind, reduziert Ihr Strahlungswiderstand die Gesamtmenge an aufgenommenen rad um den Prozentwert. Damit gleicht er dem Schadens- oder Giftwiderstand.

Ausgangsniveau. Der anfängliche Strahlungswiderstand entspricht Ihrer Belastbarkeit x 2. Durchschnittliche Figuren haben einen Strahlungswiderstand von 10%.

Reihenfolge. Mit Hilfe dieser Statistik wird festgelegt, wer im Kampf zuerst an der Reihe ist und in welcher Folge Menschen und andere Geschöpfe handeln. Weitere Informationen finden Sie unter "Kampfbeginn" (Seite 5—2). Je höher der Wert in dieser Kategorie, desto besser stehen Ihre Chancen, vor Ihrem Gegner handeln zu können.

Ausgangsniveau. Die anfängliche Reihenfolge entspricht Wahrnehmung x 2. Durchschnittliche Figuren verfügen über einen Reihenfolgewert von 10.

Heilungsrate. Die Wunden verschiedener Menschen heilen nicht gleich gut oder gleich schnell. Ihre Heilungsrate gibt an, wie rasch Sie sich von lebensbedrohlichen Wunden erholen und Ihre Aufgaben zur Rettung der Welt fortsetzen können. Wenn Sie Verletzungen erleiden, erhalten Sie am Ende jedes Tages Trefferpunkte entsprechend Ihrer Heilungsrate zurück. Wenn Sie sich ausruhen, werden Ihnen alle sechs Stunden Trefferpunkte in Höhe Ihrer Heilungsrate angerechnet. Sie erhalten jedoch in keinem Fall mehr Trefferpunkte dazu als Ihre Höchstzahl an Trefferpunkten zuläßt.

Ausgangsniveau. Die anfängliche Heilungsrate entspricht N Ausdauer mit dem Mindestwert 1. Durchschnittliche Figuren haben eine Heilungsrate von 1.

Kritische Chance. Kritische Treffer im Kampf sind besondere Angriffe, die zusätzliche Schäden oder besondere Wirkungen hervorrufen. Die Chance zu einem kritischen Treffer basiert zum Teil auf dieser Statistik. Je höher Ihre kritische Chance, desto eher können Sie einen dieser mächtigen Treffer landen. Sie wird als Prozentwert angegeben und direkt als Bonus für die Chance auf einen kritischen Treffer angerechnet.
Ausgangsniveau. Die anfängliche Kritische Chance entspricht dem Durchschnitt aus Ihrer Wahrnehmung und Intelligenz. Durchschnittliche Figuren haben eine Kritische Chance von +5%.

2. SCHRITT: WÄHLEN SIE DREI KERNFERTIGKEITEN

Fertigkeiten sind erlernte Fähigkeiten. Wenn Sie an Erfahrung gewinnen, verbessern sich Ihre Fertigkeiten, im Gegensatz zu Ihren Grundstatistiken. Alle Fertigkeiten haben ein Fertigkeitsniveau, das als Prozentwert angegeben ist. Je höher das Fertigkeitsniveau, desto besser stehen Ihre Chancen, diese Fertigkeit erfolgreich einzusetzen.

Kernfertigkeiten definieren, welche Fertigkeiten Ihre besondere Spezialität sind, in welchen Sie also besonders gut sind. Jeder neue Bunkerbewohner muß drei Kernfertigkeiten wählen, auf die er sich spezialisiert. Sie können den Figuren-Editor erst verlassen, wenn Sie alle drei gewählt haben.

Sie erhalten umgehend +20% in allen drei Kernfertigkeiten. Noch wichtiger ist allerdings, daß diese aufgrund Ihrer Erfahrung schneller zunehmen als eine normale Fertigkeit. Sie verbessern sich jeweils doppelt so schnell, wenn Sie Fertigkeitspunkte investieren (siehe "Erfahrung", Seite 5—21).

Klicken Sie auf die Bezeichnung der Fertigkeit, um die Informationskarte aufzurufen.

Klicken Sie auf die kleine Schaltfläche links neben der Fertigkeitsbezeichnung, um diese zur Kernfertigkeit zu bestimmen. Wollen Sie eine Ihrer Kernfähigkeiten wieder abwählen, dann klicken Sie einfach erneut auf die Schaltfläche. Kernfertigkeiten sind andersfarbig markiert, um Sie an ihren andersartigen Status zu erinnern.

Manche Fertigkeiten werden automatisch eingesetzt, wenn Sie etwas tun. Andere müssen erst aktiviert werden. Letztere Fertigkeiten können in der Fertigkeitenliste gewählt werden (siehe Seite 4—16).

Um Ihnen bei der Auswahl Ihrer Kernfertigkeiten zu helfen, folgt eine vollständig Liste aller Fertigkeiten.

Vollständige Liste der Fertigkeiten

Kleine Waffen, Große Waffen, Energiewaffen, Unbewaffnet, Nahkampfwaffen und Werfen sind Kampffertigkeiten. Sie wirken sich auf Waffenbenutzung und Angriffe im Kampf aus und werden automatisch eingesetzt, wenn Sie einen Gegner angreifen.

Kleine Waffen. Dieser Fertigkeit bezieht sich auf Pistolen, Maschinenpistolen, Gewehre und Schrotflinten. Je höher Ihre Fertigkeit mit kleinen Waffen, desto leichter treffen Sie Ihr Ziel, und desto größer ist Ihre effektive Reichweite im Kampf.

Ausgangsniveau. Die anfängliche Fertigkeit für Kleine Waffen beträgt 35% + (1% x Beweglichkeit). Eine durchschnittliche Figur hat eine Fertigkeit von 40%.

Große Waffen. Diese Fertigkeit bezieht sich auf Flammenwerfer, Kleingeschütze, Raketenwerfer und andere große beidhändige Waffen. Bei großen Waffen können Sie sich auf diese Fertigkeit verlassen. Wie bei den Kleinen Waffen gilt auch hier, daß Sie besser treffen und eine größere effektive Reichweite haben, je höher Ihre Fertigkeit mit Großen Waffen ist.

Ausgangsniveau. Die anfängliche Fertigkeit für Große Waffen beträgt 10% + (1% x Beweglichkeit). Eine durchschnittliche Figur hat eine Fertigkeit von 15%.

Energiewaffen. Der Einsatz von Energiewaffen ist keine allgemein verbreitete Fertigkeit im Bunker. Energiewaffen hatten sich gerade erst bei der Kriegführung eingebürgert, als sich der große Knall ereignete. Zu den von der Energiewaffenfertigkeit betroffenen Waffen gehören Laser und Plasmawaffen. Im Prinzip fällt alles, was eine Energiezelle oder ein Energiepack statt Patronen erfordert, in diese Kategorie.

Ausgangsniveau. Die anfängliche Fertigkeit für Energiewaffen beträgt 10% + (1% x Beweglichkeit). Eine durchschnittliche Figur hat eine Fertigkeit von 15%.

Unbewaffnet. Dies ist die Fertigkeit, Gegner mit Fäusten und Füßen zu malträtieren. Je besser Ihre Fertigkeit in diesem Bereich, desto höher die Chance, den Gegner im Kampf zu treffen. Wenn Sie besonders großes Können erreicht haben, gelingen Ihnen Zielschüsse bedeutend besser, und Sie können fürchterlichen Schaden anrichten. Jeder beginnt mit einem relativ hohen Niveau in dieser Kategorie, da es sich um ein ziemlich einfaches Prinzip handelt.

Ausgangsniveau. Die anfängliche Fertigkeit "Unbewaffnet" beträgt 40% + (1% x Durchschnittswert zwischen Beweglichkeit und Kraft). Eine durchschnittliche Figur hat eine Fertigkeit von 45% im unbewaffneten Kampf.

Reden.* Dies ist die Fertigkeit des Gesprächs. Je besser Ihre Fertigkeit im Reden, desto eher können Sie bei anderen Personen Ihren Willen durchsetzen. Wenn die Chance besteht, daß die NSF Ihnen vertraut, Ihre Lügen glaubt oder Ihren Worten folgt, liegt das an dieser Fertigkeit. Automatische Anwendung.

Ausgangsniveau. Die anfängliche Redefertigkeit beträgt 25% + (2% x Charisma). Eine durchschnittliche Figur hat eine Fertigkeit von 35%.

Feilschen.* Die Fertigkeit des Handelns. In der Welt nach dem Atomschlag wird kein Geld mehr benutzt. Durch Feilschen

machen Sie bessere Geschäfte, wenn Sie Ausrüstung, Waffen und andere Gegenstände tauschen. Wer hohe Fertigkeit im Feilschen hat, muß beim Einkauf weniger bezahlen und erhält mehr für die überschüssigen Waren, die er verkauft. Die Fertigkeit des Feilschens nützt Ihnen natürlich nicht viel, wenn Sie sowieso jeden umbringen, aber für Leute, die nicht immer gleich zuschlagen, ist sie sehr nützlich. Automatische Anwendung.

Ausgangsniveau. Die anfängliche Feilschfertigkeit beträgt 20% + (2% x Charisma). Eine durchschnittliche Figur hat eine Fertigkeit von 30%.

*HINWEIS: *Reden* und *Feilschen* fallen in den Bereich diplomatischer Figuren.

Glücksspiel. Diese Fertigkeit läßt Sie Ihrem Glück im Spiel vertrauen und dabei gewinnen, wo andere zwar ihrem Glück vertrauen, aber trotzdem verlieren. Selbst am Tag des Weltuntergangs gibt es bestimmt einen Idioten, der die letzte Suppendose auf ein Kakerlakenrennen verwettet. Automatische Anwendung.

Ausgangsniveau. Die anfängliche Glücksspiel-Fertigkeit beträgt 20% + (3% x Glück). Eine durchschnittliche Figur hat eine Fertigkeit von 35%.

Überlebenskünstler. Diese Fertigkeit kommt beim Leben in freier Natur und beim Überleben in einer feindlichen Umwelt zum Zuge. Nicht viele Bunkerbewohner sind solche Überlebenskünstler! Automatische Anwendung.

Ausgangsniveau. Die anfängliche Überlebenskünstler-Fertigkeit beträgt 5% + (1% x Durchschnittswert zwischen Intelligenz und Widerstandskraft). Eine durchschnittliche Figur hat eine Fertigkeit von 10%.

•ACHTUNG•

Die folgenden vier Fertigkeiten kann Vault-Tec nicht gutheißen

Vorbeischleichen. Die Fertigkeit, sich leise zu bewegen, ohne bemerkt zu werden. Wenn Sie sich vorbeischleichen und Ihre Sache geschickt machen, stehen die Chancen gut, daß Sie von anderen nicht bemerkt werden, zumindest aus der Entfernung. Wenn Sie einem gefährlichen Mutanten jedoch zu nahe kommen, wird er Sie bemerken, auch wenn Sie sich vorbeischleichen. Aktive Anwendung. Schalten Sie die Fertigkeit mit SCHLEICHEN ein und aus. Sie beenden das Vorbeischleichen automatisch, wenn Sie rennen. Während des Vorbeischleichens sehen Sie folgendes:

In der Anzeige direkt oberhalb der Interface-Leiste. Daran können Sie nicht ablesen, ob das Vorbeischleichen erfolgreich ist. Das erkennen

Sie nur an den Reaktionen der feindlichen oder neugierigen Geschöpfe. Ihre Vorbeischleichfertigkeit wird berechnet, wenn Sie mit dem Vorbeischleichen beginnen, und danach jede Minute wieder.

Ausgangsniveau. Der anfängliche Wert für die Fertigkeit "Vorbeischleichen" beträgt 25% + (1% x Beweglichkeit). Eine durchschnittliche Figur hat eine Fertigkeit von 30%.

Dietrich. Wenn Sie Schlösser ohne Schlüssel öffnen wollen, brauchen Sie diese Fertigkeit. Ihre Chancen stehen noch besser, wenn Sie tatsächlich einen Dietrich besitzen, doch das muß nicht sein. In der Welt von Fallout gibt es zwei Arten von Schlössern: einfache und elektronische. Dietriche funktionieren bei einfachen Schlössern, elektronische Dietriche bei elektronischen Schlössern. Manche Schlösser sind schwieriger zu knacken als andere. Aktive Anwendung. Wählen Sie ein Ziel für den Dietrich.

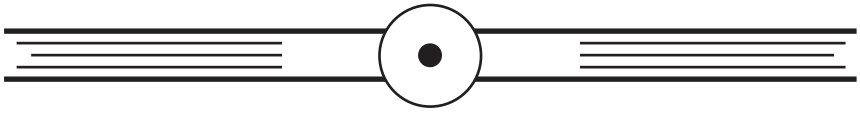
Ausgangsniveau. Die anfängliche Dietrich-Fertigkeit beträgt 20% + (1% x Durchschnitt zwischen Wahrnehmung und Beweglichkeit). Eine durchschnittliche Figur hat eine Fertigkeit von 25%.

Stehlen. Dies ist die Fertigkeit, Gegenstände von einer Person oder einem Gegenstand zu entfernen, ohne erwischt zu werden. Selbst wenn Sie es schaffen, kann es passieren, daß ein Wesen Sie bemerkt. Größere Objekte sind schwieriger zu stehlen als kleinere. Je mehr Objekte Sie zu stehlen versuchen, desto größer wird die Gefahr, daß man Sie bemerkt. Sie können keine Objekte stehlen, die eine Person als aktuelle Ausrüstung verwendet. Wenn Sie einer Person etwas stehlen wollen, sollten Sie sich vielleicht von hinten heranpirschen, damit Sie nicht gesehen werden. Aktive Anwendung. Sie müssen ein Ziel wählen, von dem Sie etwas stehlen wollen.

Ausgangsniveau. Die anfängliche Fertigkeit "Stehlen" beträgt 20% + (1% x Beweglichkeit). Eine durchschnittliche Figur hat eine Fertigkeit von 25%.

Fallen. Die Fertigkeit, gemeine Fallen zu entschärfen, die Sie mit Ihrer Wahrnehmung finden können. Wenn Sie anderen Leuten eine gemeine Falle stellen wollen (z.B. mit Sprengstoff), geschieht das mit Hilfe dieser Fertigkeit. Falls Sie dabei einen Fehler machen, geht die Sprengladung vorzeitig los. Aktive Anwendung, manchmal jedoch auch automatisch. Sie müssen ein Ziel wählen, um eine Falle zu entschärfen.

Ausgangsniveau. Die anfängliche Fallen-Fertigkeit beträgt 20% + (1% x Durchschnittswert zwischen Wahrnehmung und Beweglichkeit). Eine durchschnittliche Figur hat eine Fertigkeit von 25%.



Erste Hilfe.* Die Fertigkeit, kleinere Wunden zu heilen. Sie können damit kleine Verletzungen, Schnittwunden und Prellungen behandeln. Die Fertigkeit kann jedoch nur dreimal am Tag

angewendet werden und braucht einige Zeit, um zu wirken. Aktive Anwendung. Wählen Sie ein Ziel zum Heilen; in den meisten Fällen werden das allerdings Sie selbst sein!

Ausgangsniveaul. Die anfängliche Erste-Hilfe-Fertigkeit beträgt 30% + (1% x Durchschnittswert zwischen Wahrnehmung und Intelligenz). Eine durchschnittliche Figur hat eine Fertigkeit von 35%.

Arzt.* Eine höhere Heilungsfertigkeit. Sie können schwere Wunden und verstümmelte Gliedmaßen behandeln, jedoch keine Gift- oder Strahlungsschäden. Die Anwendung dieser Fertigkeit dauert eine ganze Weile. Jedes verstümmelte Körperglied erhöht die Zeit, die für den Einsatz der Arzt-Fertigkeit erforderlich ist. Sie können die Fertigkeit nur dreimal am Tag einsetzen, sie darf jedoch mit der Ersten Hilfe kombiniert werden. Aktive Anwendung. Sie müssen ein Ziel für Ihre Verarztung wählen.

Ausgangsniveau. Die anfängliche Arzt-Fertigkeit beträgt 15% + (1% x Durchschnittswert zwischen Wahrnehmung und Intelligenz). Eine durchschnittliche Figur hat eine Fertigkeit von 20%.

*HINWEIS: *"Erste Hilfe"* und *"Arzt"* sind Heilfertigkeiten. Sie nützen Personen aller Art.

Die letzten beiden Fertigkeiten sind wissenschaftlicher Art.

Wissenschaft. Die Fertigkeit des Wissens und der Bildung. Sie umfaßt die Bereiche Computer, Elektronik, Mechanik und anderes Futter für die grauen Zellen. Aktive Anwendung, manchmal automatisch eingesetzt. Sie müssen ein Ziel für die wissenschaftliche Arbeit wählen.

Ausgangsniveau. Der anfängliche Wert der Fertigkeit "Wissenschaft" beträgt 25% + (2% x Intelligenz). Eine durchschnittliche Figur hat eine Fertigkeit von 35%.

Technik. Dies ist die physikalische Anwendung der Wissenschaft. Mit der Technik-Fertigkeit können Sie Dinge reparieren, und das ist äußerst nützlich in einer Welt, in der alles zu Bruch gegangen ist. Aktive Anwendung. Zum Reparieren braucht man ein Ziel.

Ausgangsniveau. Die anfängliche Technik-Fertigkeit beträgt 20% + (1% x Intelligenz). Eine durchschnittliche Figur hat eine Fertigkeit von 25%.

3. SCHRITT: WÄHLEN SIE BIS ZU ZWEI EIGENSCHAFTEN

Eigenschaften sind Charakteristika, die Sie als Person definieren. Sie lassen sich schlecht in eine bestimmte Statistik einordnen, daher haben wir ihnen einen eigenen Bereich zugestanden - Eigenschaften. Alle Eigenschaften haben eine gute und eine schlechte Auswirkung. Wenn Sie die gute Auswirkung wollen, müssen Sie die schlechte ebenfalls akzeptieren.

Zum Glück sind die Eigenschaften nicht obligatorisch. Sie brauchen sie nicht zu wählen; es liegt ganz bei Ihnen. Falls Sie sich für Eigenschaften entscheiden, dürfen Sie bis zu zwei davon wählen. Dies muß

während der Figurenerstellung geschehen, da Sie nach Spielbeginn keine Eigenschaften mehr wählen können.

Klicken Sie, um eine Eigenschaft zu wählen, auf die kleine Schaltfläche direkt daneben. Die gewählten Eigenschaften werden markiert. Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche einer gewählten Eigenschaft, um diese wieder abzuwählen.

Abbildung 3-7: Die Liste der freigestellten Eigenschaften im Figuren-Editor.

Schneller Stoffwechsel. Ihr Stoffwechsel ist doppelt so schnell wie ein normaler. Das bedeutet, daß Sie nicht so widerstandsfähig gegenüber Gift und Strahlung sind, Ihr Körper jedoch schneller heilt. Heilungsrate +2, doch Ihr Strahlungs- und Giftwiderstand beginnen bei 0%.

Schläger. Ein bißchen langsamer, aber auch ein bißchen größer. Sie schlagen vielleicht nicht so oft zu, doch wenn Sie treffen, tut es so richtig weh! Die Zahl Ihrer Handlungspunkte sinkt, aber Ihre Kraft steigt. Ihre Kraft ist +2, doch Sie verlieren 2 Handlungspunkte.

Zierlich. Sie sind nicht so groß wie die anderen Bunkerbewohner, doch dafür um so schneller. Sie können zwar nicht so viel tragen, doch sind dafür beweglicher. Sie erhalten einen Bonus von +1 auf Ihre Beweglichkeit, doch Ihre Tragfähigkeit entspricht nur 15 Pfund x Ihre Kraft.

Alles, was leuchtet, sollte stets als gefährlich angesehen werden. Wenn ein Objekt die Nacht erhellt wie eine Leselampe, lassen Sie die Finger davon!

Einhändig. Eine Ihrer Hände ist besonders dominant. Daher können Sie hervorragend mit einhändigen Waffen umgehen, während zweihändige Ihnen Probleme bereiten. Sie erhalten -40% Trefferchance für beidhändige Waffen und +20% für die Trefferchance mit Waffen, die nur eine Hand erfordern.

Raffinesse. Ihre Angriffe sind äußerst raffiniert. Sie erzeugen zwar nicht soviel Schaden, landen dafür aber mehr lebensgefährliche Treffer. All Ihre Angriffe richten -30% Schaden an. Ihre Chance auf kritische Treffer erhöht sich um +20%.

Kamikaze. Da Sie jegliche Gefahr einfach ignorieren, können Sie während Ihres Spielzugs viel schneller handeln. Dadurch wird Ihre Rüstungsklasse auf Ihre Bekleidung reduziert, doch Sie rücken in der Reihenfolge bei Kampfspielzügen auf. Sie haben keine natürliche Rüstungsklasse, Sie müssen daher eine Panzerung tragen. Bei der Reihenfolge erhalten Sie einen Bonus von +5.

Schwerfällig. Sie schlagen härter zu, wenn auch nicht besser. Ihre Angriffe sind brutal, doch ohne Raffinesse. Sie richten kaum kritische Schäden an, sorgen jedoch stets für mehr Nahkampfschaden. Beim Nahkampf (Handgemenge oder Nahkampfwaffen) erhalten Sie +4 Schadenspunkte. Ihre kritischen Treffer werden dagegen in der Tabelle um -30% abgeschwächt.

Schneller Schütze. Sie haben keine Zeit für einen gezielten Angriff, da Sie schneller angreifen als andere Menschen. Es kostet Sie einen Handlungspunkt weniger, eine Waffe einzusetzen. Sie können zwar nicht gezielt schießen, doch alle Waffen erfordern für die Benutzung -1 Handlungspunkt.

Blutopfer. Dank einer schicksalhaften Fügung sterben die Menschen um Sie herum immer eines gewaltsamen Todes. Sie erleben immer nur die schlimmsten Todesarten mit. Wenn die Gewaltanzeige auf dem Einstellungsbildschirm (siehe Seite 4—35) heruntergeschaltet ist, sehen Sie immer die höchste eingestellte Gewaltstufe.

Pechvogel. Das Gute ist, daß alle Personen in Ihrem Umkreis eine höhere Verfehlungsrate im Kampf haben, der Nachteil ist, daß es Ihnen auch nicht viel besser geht. Wenn bei Ihnen oder einer NSF im Kampf etwas schiefgeht, besteht eine größere Wahrscheinlichkeit, daß der Fehler zu einem kritischen Fehler aufgewertet (oder ist es abgewertet?) wird. Kritische Fehler sind eine böse Sache: Waffen können explodieren, Sie können das falsche Ziel anpeilen, einen Teil Ihrer Zugzeit verlieren oder andere unangenehme Dinge erleben.

Gutmütig. Sie haben sich als Heranwachsender eher mit Fächern beschäftigt, die nichts mit Kampf zu tun haben. Ihre Kampffähigkeiten beginnen daher auf einer niedrigeren Stufe, doch Erste Hilfe, Arzt, Reden und Feilschen werden bedeutend verbessert. Für diese Fähigkeiten erhalten Sie einen Bonus von +20%. Die Kampffähigkeiten dagegen (Kleine Waffen, Große Waffen, Energiewaffen, Unbewaffnet und Nahkampfwaffen) werden um -10% abgeschwächt. Dieser Bonus wird einmalig vergeben.

Chemieabhängig. Sie werden leichter von chemischen Stoffen abhängig. Ihre Chance, eine Abhängigkeit zu entwickeln, ist doppelt so hoch wie die normaler Menschen, doch Sie erholen sich schneller von den Nebenwirkungen.

Chemieresistent. Chemische Stoffe üben ihre Wirkung auf Sie nur halb so lange aus wie bei anderen Menschen, doch gleichzeitig beträgt Ihre Chance, davon abhängig zu werden, ebenfalls nur 50%.

Nachtmensch. Als Nachtmensch werden Sie erst richtig munter, wenn die Sonne untergeht. Ihre Intelligenz und Wahrnehmung verbessern

sich bei Nacht, werden jedoch tagsüber schwächer. Zwischen 6:01 und 18:00 Uhr werden diese beiden Statistiken um -1 modifiziert, zwischen 18:01 und 6:00 Uhr (also 6 Uhr abends und 6 Uhr morgens) um +1.

Geschickt. Da Sie mehr Zeit darauf verwenden, Ihre Fertigkeiten zu verbessern, als andere Menschen, erhalten Sie mehr Fertigkeitspunkte. Als Ausgleich dafür eignen Sie sich jedoch nicht so viele zusätzliche Fertigkeiten an. Nach jeweils vier Leveln erhalten Sie einen Bonus. Für jede neue Erfahrungsstufe erhalten Sie zusätzlich +5 Fertigkeitspunkte.

Begabt. Sie haben mehr angeborene Fähigkeiten als die meisten Menschen, daher haben Sie nicht so viel Zeit darauf verwendet, Ihre Fertigkeiten zu verbessern. Ihre Statistiken sind besser als die eines Durchschnittsmenschen, doch an Fertigkeiten mangelt es Ihnen. Alle Statistiken sind um +1 erhöht. Alle Fertigkeiten haben ein Minus von -10%. Sie erhalten pro Level 5 Fertigkeitspunkte weniger.

4. SCHRITT: WÄHLEN SIE IHR ALTER

Nicht alle Menschen sind gleich. Ihr Alter wirkt sich auf die gesamte Persönlichkeit aus. Das Alter Ihrer Figur ist also ein Teil der Persönlichkeitsstruktur. Das Personal ist im Alter von 16 Jahren soweit, daß es den Bunker verlassen kann, und hat mit 35 allen jugendlichen Elan verloren. Sie können daher ein Alter zwischen 16 und 35 Jahren wählen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche ALTER, um sich von einem frischen Jüngling in einen weisen Alten zu verwandeln. Mit dem linken Pfeil erhöhen Sie Ihr Alter, mit dem rechten verjüngen Sie sich. Während der Figurenerstellungsphase hat das Alter keinen direkten Einfluß auf Ihre Figur.

Das Alter hat jedoch gewisse Auswirkungen auf das Spiel. Die Entscheidung liegt bei jedem einzelnen Spieler, und die Wahl einer älteren oder jüngeren Figur hat weder besondere Vor- noch Nachteile.

5. SCHRITT: WÄHLEN SIE IHR GESCHLECHT

Ihre Figur kann, wie Menschen im allgemeinen, männlich oder weiblich sein. Diese Entscheidung hat leicht Auswirkungen auf das Spiel, daher sollten Sie genau überlegen. Auf das Abenteuer als solches wirkt sie sich allerdings wenig aus, zerbrechen Sie sich daher nicht zu lange den Kopf darüber. Einige Nicht-Spielerfiguren reagieren anders auf Sie, je nachdem, ob Sie ein Mann oder eine Frau sind.

Klicken Sie auf die Schaltfläche MÄNNLICH bzw. WEIBLICH, um ein kleines Anzeigefenster aufzurufen. Klicken Sie auf das Symbol des Mannes, wenn Sie eine männliche Figur möchten, und auf das der Frau, wenn Ihre Figur weiblich sein soll.

Viel Spaß mit Ihrer Entscheidung, denn Sie können sie nach Spielbeginn nicht mehr rückgängig machen.

SCHRITT: GEBEN SIE IHRER FIGUR EINEN NAMEN

Klicken Sie auf die Schaltfläche NAME, und geben Sie den Namen für Ihre Figur ein. Drücken Sie die Eingabetaste, wenn Sie fertig sind, oder klicken Sie auf die Schaltfläche OK. Wenn Sie Ihren Namen ändern wollen, haben Sie jetzt die Gelegenheit dazu. Falls Sie sie nicht wahrnehmen, werden Sie als "Name" angesprochen, die Figur ohne Namen.

SPEICHERN
Wenn Sie den Status Ihrer Figur während des Erstellungsprozesses speichern wollen, wählen Sie diese Option. Es erscheint ein Figurenspeicherungsfenster. Geben Sie darin einen Dateinamen ein, und drücken Sie die Eingabetaste.

LADEN
Klicken Sie zum Laden einer zuvor gespeicherten Figur auf LADEN, und wählen Sie dann die Figur aus der Liste der gespeicherten Figuren. Damit überschreiben Sie die aktuelle Figur.

IN DATEI DRUCKEN
Wenn Sie einen Ausdruck Ihrer Figur haben möchten, wählen Sie diese Funktion. Sie werden nach einem Dateinamen gefragt, bevor das Programm die Textversion im Fallout-Verzeichnis erstellt. Beim Übertragen in eine Druckdatei wird die Figur nicht automatisch gespeichert. In Fallout gibt es keine Möglichkeit, eine Figur aus einer Textdatei wiederauferstehen zu lassen.

LÖSCHEN
Wenn Sie mit der aktuellen Figur nicht zufrieden sind und wieder von vorn beginnen wollen, wählen Sie diese Option. Sie haben Gelegenheit, diesen Befehl zu bestätigen, bevor die Figur im Papierkorb landet. Wir haben Sie gewarnt..

Abbildung 3-8: Optionsbildschirm des Figuren-Editors

Ihr Name sollte einen Hinweis auf Ihre Figur geben. Klaus ist einfach zu langweilig. (Vault-Tec möchte sich bei allen Bunkerbewohnern namens Klaus für die Wahl ihres Namens bei diesem Beispiel entschuldigen.) Pieke ist besser, vor allem, wenn Sie reichlich spitzige Nahkampfwaffen einsetzen wollen. Dr. Atomar ist ideal für Figuren vom Typ des jungen Nachwuchswissenschaftlers.

Sobald Sie die ersten sechs Schritte abgeschlossen haben, ist Ihre Figur fertig. Falls Sie keine der Optionen im Figuren-Editor im 7. Schritt nutzen wollen, können Sie direkt zum 8. Schritt übergehen (siehe unten) und das Spiel starten.

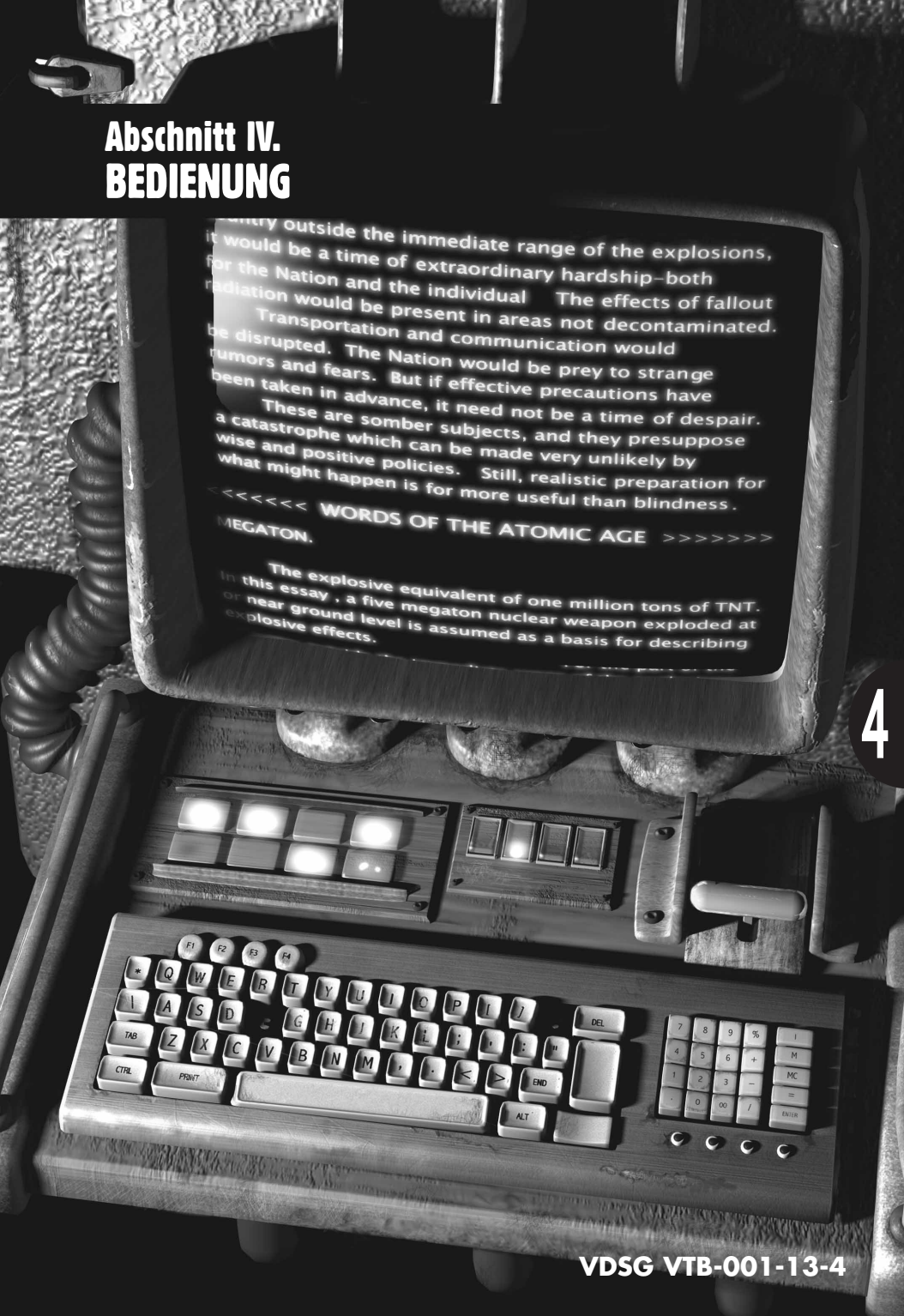
7. SCHRITT: OPTIONEN IM FIGUREN-EDITOR

Damit Sie eine Personalakte erstellen oder abändern können, haben wir die folgenden Optionen aufgenommen - ohne zusätzliche Kosten für Sie! Wählen Sie die Schaltfläche OPTIONEN unten auf dem Figuren-Editor-Bildschirm, um das Menü mit den Spezialoptionen aufzurufen.

8. SCHRITT: ABSCHLUSS DER FIGURENERSTELLUNG

Klicken Sie, wie oben erwähnt, auf OK auf dem Figurenerstellungsbildschirm.

Abschnitt IV.
BEDIENUNG



ALLGEMEINES

Wenn Sie Fallout beginnen, können Sie die Leertaste oder die ESC-Taste drücken, um den Einleitungsfilm zu überspringen. Das sollten Sie allerdings nur tun, wenn Sie den Film bereits gesehen haben, da die Filmsequenzen wichtige Informationen enthalten.

Als erstes sehen Sie das Hauptmenü.

HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü ist sehr einfach. Sie können von hier aus ein neues Spiel starten, ein zuvor gespeichertes Spiel laden, sich den Einleitungsfilm noch einmal ansehen, das Verzeichnis der Mitwirkenden aufrufen oder zum normalen Betriebssystem zurückkehren.

INTRO
Damit wiederholen Sie die ersten beiden Einleitungsfilme. Sie können jederzeit die Leertaste oder die ESC-Taste drücken, um einen Film abzubrechen, doch wenn Sie ihn immer wieder sehen wollen (so wie wir), können Sie diese Funktion benutzen.

NEW GAME
Um ein ganz neues Spiel von Anfang an durchzuspielen, müssen Sie auf diese Schaltfläche klicken. Damit gelangen Sie zum Figurenauswahlbildschirm (siehe unten). Wenn Sie Fallout gerade erst installiert haben, sollte dies Ihre erste Wahl sein.

LOAD GAME
Wählen Sie diese Option, wenn Sie ein zuvor gespeichertes Spiel laden wollen. Sie gelangen damit auf den üblichen Bildschirm zum Laden eines Spiels (siehe Seite 4—35), auf dem Sie ein beliebiges gespeichertes Spiel fortsetzen können. Falls Sie noch kein Spiel gespeichert haben, raten wir Ihnen, nicht auf diese Schaltfläche zu klicken.

CREDITS
Wenn Sie eine Liste (eine ziemlich lange Liste) der Leute sehen wollen, die an Fallout mitgewirkt haben, ist dies die richtige Schaltfläche.

EXIT
Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, kehren Sie zu Ihrem gewohnten Betriebssystem zurück. Eine Bestätigung ist nicht nötig. Danke für Ihr Interesse am Spiel.

Abbildung 4-1: Fallout-Hauptmenü

FIGURENAUSWAHLBILDSCHIRM

Wenn Sie NEUES SPIEL im Hauptmenü wählen, sehen Sie diesen Bildschirm. Sie haben die Wahl zwischen den Optionen OK bzw. ÄNDERN für eine der drei vorgegebenen Figuren oder FIGUR ERSTELLEN für eine ganz neue Figur.

Wenn Sie ZURÜCK drücken, kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

Abbildung 4-2: Figurenauswahlbildschirm

Sobald Sie eine Figur gewählt oder selbst erstellt haben, beginnt das Spiel. Drücken Sie die ESC-Taste, um die Einsatzbesprechung des Aufsehers zu überspringen, wenn Sie diese schon kennen.

Sie beginnen das Spiel außerhalb von Bunker 13. Ihr erster Auftrag lautet, die nähere Umgebung zu erforschen und sich dann Richtung Osten zum Bunker 15 zu begeben. Dazu müssen Sie die Höhlen verlassen.

Über die Bunker-Bedienungstafel, meistens Interface genannt, nehmen Sie Einfluß auf die Spielwelt und steuern Ihre Figur.

Falls Sie gefährlicher Strahlung ausgesetzt wurden, sollten Sie so bald wie möglich lange und ausgiebig duschen. Also einseifen, abspülen und den Vorgang wiederholen.

SPIELANSICHT

Im folgenden sehen Sie ein Beispiel für die normale Spielansicht.

Abbildung 4-3: Normale Ansicht!

Der obere Bildschirmbereich wird als Spielansicht bezeichnet. Hier spielt sich die Handlung ab. Ihre Figur und die Nicht-Spielerfiguren (NSF) halten sich hier auf. Hier führen Sie also auch die meisten Handlungen mit Ihrer Figur aus, nämlich Bewegen, Aufnehmen von Gegenständen, Sprechen mit anderen Figuren, Kämpfen, Öffnen von Türen, Erkunden usw.

Im unteren Bildschirmbereich befindet sich die Interface-Leiste. Hier führen Sie die folgenden Handlungen durch: Zugriff auf das Inventar, Wahl einer Waffe für Angriffe, Wechsel zum Figurenbildschirm, Optionswahl, Abruf von Informationen im entsprechenden Fenster usw.

INTERFACE-LEISTE

Der untere Teil des normalen Spielbildschirms wird als Interface-Leiste bezeichnet. Sie sieht folgendermaßen aus:

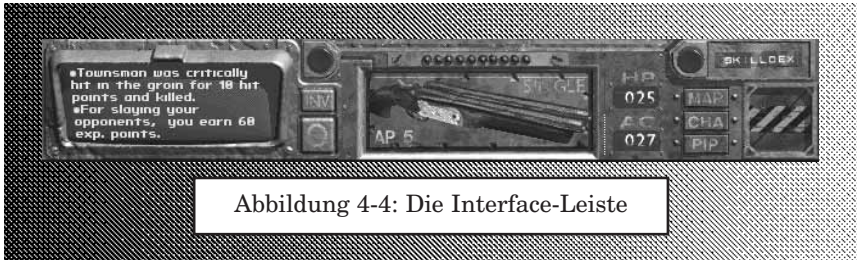


Abbildung 4-4: Die Interface-Leiste

Auf den folgenden Seiten finden Sie Abbildungen und Beschreibungen aller Funktionen der Interface-Leiste.

Abbildung 4-5: Funktionen der Interface-Leiste

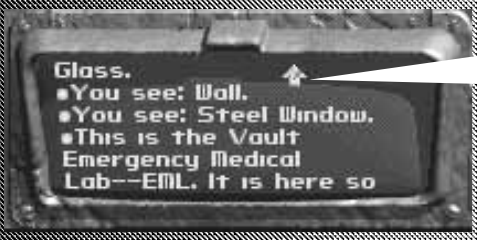


Abbildung 4-6: Scrollpfeile

Monitor. Auf dem Monitor werden Reaktionen auf Ihre Handlungen ausgedruckt. Diese Kurzmeldungen sind wichtig, daher sollten Sie möglichst keine davon verpassen. Glücklicherweise können Sie zu früheren Meldungen zurückscrollen, indem Sie den Cursor auf die Anzeige ziehen, bis er sich in einen kleinen Pfeil verwandelt.

Befindet sich der Cursor im oberen Teil der Anzeige, handelt es sich um einen Pfeil nach oben. Wenn Sie jetzt die linke Maustaste drücken, scrollen Sie zu den früheren Meldungen zurück.

Befindet sich der Cursor im unteren Teil der Anzeige, handelt es sich um einen Pfeil nach unten. Wenn Sie jetzt die linke Maustaste drücken, scrollen Sie zu den erst kürzlich erschienenen Meldungen zurück.

Falls eine neue Meldung gedruckt wird, während Sie sich die älteren ansehen, springt die Anzeige wieder vor und zeigt die aktuelle Meldung an. Keine Angst, das ist alles in Ihrem Interesse.

Schaltfläche zum Umschalten des aktiven Objekts. Sie können jeweils zwei Objekte für die sofortige Benutzung vorbereiten. Diese werden als aktive Objekte bezeichnet. Sie bereiten die Objekte im Inventar (siehe Seite 4—12) auf den Einsatz vor. Mit dieser Schaltfläche können Sie zwischen den beiden aktiven Objekten hin und her schalten. Klicken Sie einmal darauf, um zum zweiten Objekt zu gehen. Klicken Sie erneut, um zum ersten Objekt zu wechseln. Beim nächsten Klicken sind Sie wieder bei Objekt Zwei. Klicken Sie erneut, um zum ersten Objekt zu wechseln usw.

Inventar-Schaltfläche. Durch das Klicken auf diese Schaltfläche öffnen Sie das Inventar (siehe Seite 4—12). Im Kampf müssen Sie dafür Handlungspunkte bezahlen. Selbst wenn Sie im Inventar nichts unternehmen, kostet Sie dies Handlungspunkte.

Handlungspunkte. An dieser Lampenreihe können Sie ablesen, wie viele Handlungspunkte Sie noch haben. Handlungspunkte werden nur im Kampf eingesetzt. Wenn also die Lampen aufleuchten, müssen Sie in einen Kampf verwickelt sein. Sobald Sie Handlungspunkte einsetzen, erlöschen die Lampen. Zu Beginn jedes neuen Kampfspielzugs erhalten Sie jedoch immer wieder eine komplette Lampenreihe.

Optionen-Schaltfläche. Mit dieser Schaltfläche rufen Sie die verfügbaren Optionen auf:

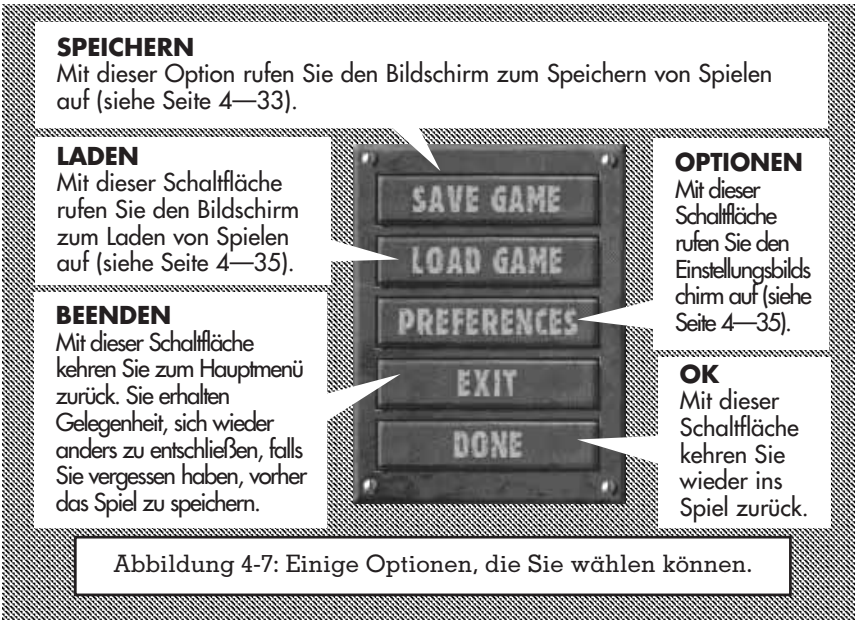


Abbildung 4-7: Einige Optionen, die Sie wählen können.

Auf Seite 4—33 finden Sie weitere Informationen zu den einzelnen Optionen.

Schaltfläche für aktives Objekt. Hier wird Ihr aktuelles aktives Objekt angezeigt. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese große Schaltfläche, um das Objekt zu benutzen. Mit der rechten Maustaste schalten Sie zwischen den verschiedenen Modi um (nur Waffen haben verschiedene Modi).

An der Handlungspunkt-Anzeige in der linken unteren Ecke können Sie ablesen, wie viele Handlungspunkte der Einsatz dieses Objekts Sie kosten wird. Wenn Sie nicht genug Handlungspunkte übrig haben (siehe Ihre Handlungspunktleiste über dem aktiven Objekt), können Sie das Objekt in diesem Spielzug nicht einsetzen. Handlungspunkte spielen nur im Kampf eine Rolle.

Ab und zu wird in der oberen rechten Ecke ein Modus angezeigt. Daran können Sie erkennen, welche Handlung mit diesem Objekt ausgeführt wird. Manchmal können Sie mit der rechten Maustaste auf diese Schaltfläche klicken, um den Modus zu wechseln.

Mit manchen Waffen können Sie auch Zielschüsse ausführen. Dabei handelt es sich immer um einen speziellen Modus. Sie sehen ein Ziel in der unteren rechten Ecke, wenn der Zielschußmodus aktiviert ist.

Munitionsleiste. Für einige Waffen und andere Objekte gibt es eine Munitionsleiste, die anzeigt, wie viele Schüsse oder Einsätze noch übrig sind, bevor Ihnen die Munition ausgeht. Behalten Sie diese Leiste genau im Auge. Wenn sie voll ist, steht Ihnen die komplette oder ein Großteil der Munition zur Verfügung. Die Leiste fällt ab, wenn Sie Munition verbrauchen. Sobald die Munition alle ist, verschwindet die Leiste.

Wenn Sie genauere Informationen über Ihre Munition oder die verfügbare Energie wünschen, wenden Sie "Untersuchen" auf das Objekt an (siehe unten).

Trefferpunktzähler. Dieser Zähler zeigt die Zahl der verbleibenden Trefferpunkte an. Wenn Sie gesund sind, ist der Zähler weiß. Wenn Sie verletzt sind, ist er gelb. Sind Sie dem Tode nah, ist der Zähler rot.

Falls Ihre Trefferpunkte den Wert 0 erreichen, sterben Sie, und das Spiel ist vorbei. In diesem Fall müssen Sie ein zuvor gespeichertes Spiel laden oder das gesamte Spiel noch einmal von vorn beginnen.

Rüstungsklassenzähler. Hier wird die aktuelle Rüstungsklasse angezeigt, die von Ihrer Figur und deren Panzerung abhängt. Während des Kampfes kann dieser Zähler steigen oder fallen. Falls Sie am Ende Ihres Spielzugs noch Handlungspunkte übrig haben, werden diese als Bonus auf die Rüstungsklasse angerechnet. Dadurch erklären sich die Schwankungen in dieser Anzeige.

Fertigkeiten-Schaltfläche. Mit dieser Schaltfläche rufen Sie die Fertigkeitenliste auf (siehe Seite 4—16).

Karten-Schaltfläche. Mit dieser Schaltfläche rufen Sie die automatische Karte auf (siehe Seite 4—24).

Figuren-Schaltfläche. Mit dieser Schaltfläche rufen Sie den Figurenbildschirm auf (siehe Seite 4—17).

PIPBoy-Schaltfläche. Mit dieser Schaltfläche rufen Sie den RobCo PIPBoy 2000 auf (siehe Seite 4—20).

Kampf-Schaltflächen. Wenn Sie in einen Kampf verwickelt sind, öffnet sich die Tafel, die diese beiden Schaltflächen verdeckt, und offenbart folgendes:

Abbildung 4-8: Die beiden Kampf-Schaltflächen

INVENTARLEISTE ODER CURSOR

Wenn Sie einen Cursor haben, um ein Ziel für eine Fertigkeit oder für einen Angriff festzulegen, können Sie diesen auf die Inventarleiste ziehen, um die Handlung abzubrechen und den normalen Mauszeiger aufzurufen. Wollen Sie auf jemanden schießen, um einen Kampf einzuleiten, klicken Sie auf die Waffe auf der Schaltfläche für das aktive Objekt, und ziehen Sie das kleine rote Fadenkreuz in die Spielansicht. Ziehen Sie das Fadenkreuz wieder auf die Interface-Leiste, um den Angriff zu stoppen.

CURSOR

Handlungscursor. Sie steuern Ihre Figur mit dem Handlungscursor, einer praktischen Einrichtung, die Sie sehr schnell zu beherrschen lernen. Mit Hilfe des Handlungscursors kann sich Ihre Figur bewegen, kämpfen, mit ihrer Umgebung interagieren und Objekte einsetzen.

In der normalen Spielansicht gibt es drei Handlungsmodi, die der Cursor annehmen kann:

Bewegung Befehl Zielen

Der dritte Modus, Zielen, steht nur im Kampf zur Verfügung oder wenn Sie versuchen, mit einer Waffe zu zielen, um einen Kampf einzuleiten.

Sie wechseln zwischen den verschiedenen Modi, indem Sie einmal die rechte Maustaste drücken. Durch erneutes Drücken der Maustaste schalten Sie in den nächsten Modus. Um vom Bewegungs- zum Befehlscursor zu kommen, drücken Sie einmal die rechte Maustaste. Wenn kein Kampf stattfindet, bringt der nächste Mausklick Sie wieder zum Bewegungscursor zurück. In einem Kampf gelangen Sie durch Rechtsklicken mit dem Befehlscursor zum Zielcursor.

BEWEGUNGSCURSOR

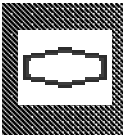


Abbildung 4-9: Der Bewegungs- oder Sechseck-Cursor

Der Standardcursor ist der Bewegungscursor, der auch als Sechseck-Cursor bezeichnet wird.

Um normal zu gehen, bewegen Sie den Cursor über den Bildschirm an die Stelle, an die Sie wollen, und drücken dann die linke Maustaste. Wenn der Weg dorthin frei ist, sucht sich Ihre Figur die kürzeste Route zum Ziel. Falls Sie aber nicht dorthin gehen können, erscheint ein rotes X in der Mitte des Sechseck-Cursors. Wenn Sie versuchen, die linke Maustaste zu drücken, während das X zu sehen ist, passiert gar nichts. Sie können die Route Ihrer Figur genauer steuern, wenn Sie dichter an Ihrer Figur klicken und kürzere Streckenabschnitte zurücklegen.

Wenn Sie rennen wollen, müssen Sie die Umschalttaste gedrückt halten, während Sie die linke Maustaste drücken. Sie können Ihre Figur

auch mitten in der Bewegung anhalten. Drücken Sie dazu einfach die linke Maustaste, während sich der Cursor an einer anderen Stelle befindet. Ihre Figur bewegt sich dann unverzüglich zu diesem neuen Ziel.

BEFEHLSCURSOR

Abbildung 4-10: Der Befehlscursor

Gehen ist ja ganz hübsch, aber wenn Sie im Spiel aktiv werden wollen (indem Sie eine Tür öffnen oder mit jemandem sprechen), müssen Sie den Befehlscursor benutzen.

Benutzen Sie diesen Cursor, um auf das Objekt oder die Person zu zeigen, mit denen Sie interagieren wollen. Wenn Sie den Cursor auf ein Objekt ziehen und einige Sekunden dort lassen, erscheint neben dem Cursor ein Symbol. Dieses Symbol zeigt Ihnen an, welche Standardhandlung Sie ausführen, wenn Sie die linke Maustaste drücken, während der Cursor auf diesem Objekt steht. Sie brauchen allerdings nicht auf das Symbol zu warten, bevor Sie die Maustaste drücken!

Um die Standardhandlung auszuführen, drücken Sie einmal die linke Maustaste.

Wollen Sie andere Handlungen sehen, die Sie ausführen können, halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Daraufhin erscheint eine Liste von Handlungssymbolen. Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste nach oben und unten. Das markierte Handlungssymbol bezeichnet die Handlung, die Sie ausführen. wenn Sie die Maustaste loslassen.

Wenn Sie den Mauscursor kurz auf einem Objekt ruhen lassen, wird außerdem der Name des Objekts im Anzeigefenster auf der Interface-Leiste darunter angezeigt. Wollen Sie mehr Informationen über das Objekt erhalten, dann wählen Sie die Handlung "Untersuchen".

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Liste der Handlungssymbole.

ZIELCURSOR

Abbildung 4-11: Der Zielcursor

Wenn Sie auf die Schaltfläche für das aktive Objekt auf der Interface-Leiste klicken, während eine Waffe im Angriffsmodus zu sehen ist, erhalten Sie den Zielcursor. Auf diese Weise beginnen Sie normalerweise einen Kampf. Dieser Cursor begegnet Ihnen außerdem ständig im Kampf selbst, deshalb sollten Sie sich damit vertraut machen.

Wenn Sie diesen Cursor auf ein geeignetes Ziel ziehen (wie den Typen da drüben, der Sie so verschlagen anguckt, oder den sabbernden Radskorpion), sehen Sie entweder eine Zahl oder ein rotes X.

Die Zahl steht für Ihre momentane Trefferchance, die von der Beleuchtung, der Entfernung, Ihrem Können und der Rüstungsklasse des Ziels abhängt.

Das X bedeutet, daß Sie das Ziel unmöglich treffen können.

Weitere Informationen finden Sie unter "Kampf" (Seite 5—4).

HANDLUNGSSYMBOLE

SYMBOL	BESCHREIBUNG
	USE ITEM/GET Mit dieser Handlung versuchen Sie, einen Gegenstand im Inventar (z.B. einen Stein) aufzuheben oder ein Objekt in Ihrer Umgebung zu benutzen (z.B. eine Tür). Wenn es sich um ein kleines Objekt handelt, versuchen Sie es Ihrem Inventar einzuverleiben. Falls Sie im Inventar genug Platz haben, wird das Objekt unten auf die Liste gesetzt. Ist es dagegen ein großes Objekt, versuchen Sie irgend etwas damit anzufangen. *Sie können Gegenstände im Inventar aufnehmen, Leichen plündern und Objekte in Ihrer Umgebung benutzen.*
	EXAMINE Wenn Sie Genaueres über ein Objekt oder eine Person wissen wollen, verwenden Sie diese Handlung. Sie erhalten dann eine längere Beschreibung des Objekts oder der Person, die häufig wichtige Informationen enthält (z.B. wieviel Munition noch in einer Waffe ist oder wie schwer verletzt eine Person zu sein scheint). *Sie können so gut wie alles im Spiel untersuchen.*
	USE SKILL ON Um eine der Fertigkeiten einzusetzen, die Sie erst aktivieren müssen, wählen Sie diese Handlung. Es erscheint die Fertigkeitenliste, von der Sie die Fertigkeit wählen können, die Sie auf dieses Objekt anwenden wollen. Welche Fertigkeiten zur Verfügung stehen, hängt davon ab, auf welches Objekt Sie dieses Handlungssymbol anwenden. *Sie können dieses Symbol auf jedes Objekt anwenden, für das sich eine Fertigkeit einsetzen läßt.*
	DROP ITEM Steht nur im Inventar zur Verfügung. Wenn Sie ein Objekt nicht länger mit sich herumtragen wollen und Ihr Inventar ein wenig voll wird, dann ist dies die richtige Handlung. Sie legen damit das Objekt vor sich auf den Boden. Setzen Sie diese Handlung überlegt ein. Falls Sie ein wichtiges Objekt ablegen, könnte das Spiel verloren sein. Es ist zwar möglich, umzukehren und das Objekt später wieder aufzuheben, doch kann es auch sein, daß es für immer verschwunden ist. *Diese Handlung funktioniert natürlich nur mit Objekten in Ihrem Inventar.*
	ROTATE CHARACTER Es kann wichtig sein, in welche Richtung Sie schauen. Verwenden Sie diese Handlung, um Ihre Figur im Uhrzeigersinn zu drehen. Mit jedem Mausklick drehen Sie sich um eine Seite des Sechsecks weiter. Es kostet Sie keine Handlungspunkte, diese Handlung im Kampf einzusetzen. *Diese Handlung können Sie nur auf sich selbst anwenden.*

HANDLUNGSSYMBOLE

SYMBOL	BESCHREIBUNG
	TALK Wenn Sie kommunizieren wollen (und wer wollte das nicht?), ist dies die geeignete Handlung. Durch Sprechen versuchen Sie einen Dialog mit einer lebenden und atmenden Person einzuleiten. Sie können sich nicht mit Toten oder Bewußtlosen unterhalten. Und manche Leute wollen gar nicht mit Ihnen sprechen. Andere haben nur wenig zu sagen, und dieser Text erscheint über ihrem Kopf in der Spielansicht. Wenn Ihnen jemand sehr viel zu sagen hat, gehen Sie zum Dialogbildschirm (siehe Seite 4—29). Außerdem haben moderne Computer Sprachfunktionen, so daß Sie sich in einigen Fällen auch mit einer Denkmaschine oder einem Computerterminal unterhalten können. *Diese Handlung kann nur auf Menschen und einige Computer angewendet werden*
	USE INVENTORY ITEM ON Wenn Sie eine Person mit einem Stimpack heilen oder einen Dietrich auf eine "verklemmte" Tür anwenden wollen, wählen Sie diese Handlung. Sobald Sie Ihr Ziel gewählt haben und dieses Handlungssymbol benutzen, erscheint eine kleinere Version Ihres Inventars. Scrollen Sie darin nach unten, wenn nötig, und wählen Sie den Gegenstand, den Sie benutzen wollen, damit Ihre Figur versucht, ihn auf das Ziel anzuwenden. Natürlich hat es nicht viel Sinn, ein Stück Obst auf eine Tür anzuwenden, doch genau dieses Obst können Sie einer anderen Person zu essen geben. Weitere Informationen finden Sie unter "Inventar" (Seite 4—12) und "Ausrüstung" (Seite 5—14). *Diese Handlung kann auf Personen und Objekte in Ihrer Umgebung angewendet werden.*
	UNLOAD AMMO Wenn Sie Munition aus einer Waffe entfernen wollen, benutzen Sie diese Handlung. Sie funktioniert auf dem Inventar- oder Plünderungsbildschirm. Häufig werden Sie nur die Munition aus der schweren Waffe eines gefallenen Gegners mitnehmen und die Waffe selbst zurücklassen wollen. Vielleicht wollen Sie auch die Munition in Ihrer Lieblingswaffe auswechseln. Mit dieser Handlung lassen sich solche Aktionen perfekt durchführen. *Funktioniert nur bei Waffen, die Munition enthalten, und nur auf dem Inventar- oder Plünderungsbildschirm.*
	CANCEL Wenn Sie keine der obengenannten Handlungen ausführen wollen, wählen Sie die Abbruchhandlung, und es ist, als sei nichts geschehen. *Immer verfügbar, überall und für alles.*

INVENTAR

Auf dem Inventarbildschirm sammeln und benutzen Sie die Gegenstände, die Sie bei Ihren Abenteuern finden. Sie können nur so viele Objekte mitführen, wie Ihrer Tragfähigkeit entspricht. Die Objekte haben ein unterschiedliches Gewicht. Untersuchen Sie jedes Objekt, um herauszufinden, wieviel es wiegt.

Abbildung 4-12: Ihr Inventarbildschirm

Sie haben einen Inventarcursor und einen Inventar-Handlungscursor. Benutzen Sie wie gewohnt die rechte Maustaste, um zwischen den beiden umzuschalten.

Abbildung 4-13: Der Handcursor im Inventar

Der Inventarcursor hat die Form einer Hand. Sie können damit Objekte aufheben und fallen lassen. Klicken Sie auf ein Objekt, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie die Maus an die gewünschte Stelle, und lassen Sie die Maustaste los, um das Objekt dort abzulegen. Falls Sie mehr als ein Objekt bewegen, erscheint ein spezielles Menü, wenn Sie das Objekt an seinem neuen Platz ablegen.

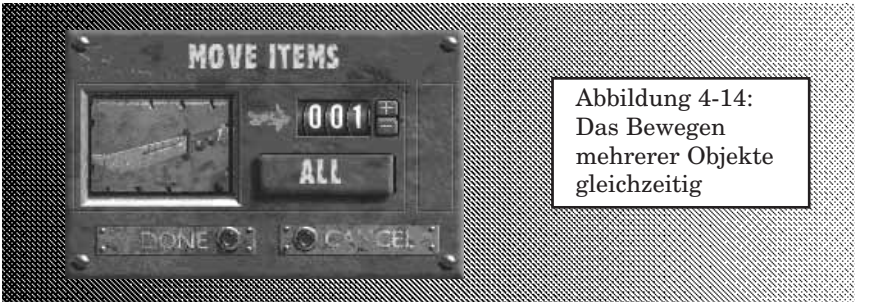


Abbildung 4-14: Das Bewegen mehrerer Objekte gleichzeitig

Klicken Sie auf die Pfeil-Schaltflächen, um die Zahl der zu bewegenden Objekte zu verringern oder zu erhöhen. Der Zähler beginnt bei einem (1) Objekt. Drücken Sie die Schaltfläche ALLE, um den Zähler auf die Zahl aller Objekte zu bringen. Mit ABBRECHEN brechen Sie den gesamten Vorgang ab. Dieses Menü erscheint auch, wenn Sie einen Stapel von Objekten ablegen.

Wenn Sie VÖLLIG GLEICHE Objekte aufeinanderlegen, bilden sie einen "Stapel". Gestapelte Objekte sind etwas praktischer. Wenn Sie Objekte gestapelt haben, erscheint eine Zahl auf dem Stapel, um anzuzeigen, wie viele Objekte sich im Stapel befinden. Bei Einzelmunition wird die Schußzahl angezeigt, nicht die Zahl der Magazine. Wenn Sie Munition bewegen, bewegen Sie die Magazine, nicht die einzelnen Patronen. Alles klar?

Mit dem Inventar-Handlungscursor können Sie Handlungen an Objekten in Ihrem Inventar ausführen. Mit der Handlung OBJEKT BENUTZEN/AUFHEBEN wird das Objekt automatisch auf Sie selbst angewendet. Mit dem Symbol OBJEKT ABLEGEN legen Sie das Objekt ab. In 99,9% aller Fälle können Sie das Objekt danach wieder aufheben. Wenn Sie es aber herumliegen lassen, kann es passieren, daß eine andere Person es aufhebt. Und wenn Sie einen Gegenstand ablegen, während Sie sich in den verlassenen Wüsten auf der Weltkarte aufhalten, sehen Sie ihn nie wieder. Überlegen Sie es sich also gut, bevor Sie Objekte ablegen. Sie können Ihnen buchstäblich durch die Finger rinnen!

Der Inventarbildschirm ist in drei Bereiche aufgeteilt: Monitor, Aktuelle Ausrüstung und Inventarliste.

Auf dem Monitor finden Sie wichtige Informationen über Ihre Figur und über Gegenstände, die Sie untersuchen. Wenn Sie Inventargegenstände bewegen, wird der Monitor aktiviert, damit er immer die neuesten Statistiken der Waffen, Panzerungen oder anderen Ausrüstungsgegenstände zeigt. Auf dem Monitor können Sie z.B. zwei verschiedene Waffen vergleichen, um sich Vorteile im Spiel zu sichern.

Zur aktuellen Ausrüstung gehören die Panzerung, die Sie tragen, und die Gegenstände, die Sie als aktive Objekte bestimmt haben. Ein Sichtfenster zeigt Sie mit Ihrer aktuellen Ausrüstung.

Die Inventarliste zeigt alle übrigen Objekte in Ihrem Rucksack. Sie können darauf nicht so unmittelbar zugreifen wie auf Ihre aktiven Objekte, doch das spielt nur im Kampf eine Rolle.

INVENTAR-MONITOR

Wenn Sie das erste Mal zum Inventarbildschirm kommen oder Ihr Figurenporträt untersuchen, erhalten Sie grundsätzliche Informationen über sich selbst.

WA
Ihre aktuelle Wahrnehmung

AU
Ihre aktuelle Belastbarkeit.

CH
Ihr aktuelles Charisma.

IN
Ihre aktuelle Intelligenz

AG
Ihre aktuelle Beweglichkeit.

LK
Ihr aktuelles Glück.

ZUR ZEIT AKTIVE OBJEKTE
Die Waffen zeigen Schäden, geladene Munition, Reichweite und andere zweckdienliche Informationen an. Zu anderen Objekten erscheinen kurze Beschreibungen und wichtige Informationen.

ST
Ihre Kraft, unter Berücksichtigung aller Modifikationen durch Strahlung, Chemikalien oder andere Auswirkungen. Dies wird als Ihre aktuelle Kraft bezeichnet.

NAME
Falls Sie ihn vergessen haben.

TREFFER-PUNKTE
Aktuell/ Maximum

GESAMTGEWICHT
Hier können Sie ablesen, wieviel Gewicht in Pfund Sie mitführen. Sie können nicht mehr tragen, als Ihre Tragfähigkeit erlaubt. Wenn Sie Ihrer maximalen Tragfähigkeit zu nahe kommen, sollten Sie sich überlegen, welche Objekte Sie ablegen wollen. Sie haben keine Nachteile, wenn Sie besonders viel Gewicht mitführen.

RÜSTUNGSKLASSE
In diesem Bereich werden die Rüstungsklasse, der Schadenswiderstand und die Schadensgrenze für die Panzerung angezeigt, die Sie tragen. Normaler Schaden erfolgt durch Patronen, Messer und stumpfe Gegenstände (wie die häßliche schwere Faust, die gerade auf Sie zu kommt). Laserschaden wird durch Laser erzeugt. Brandschaden entsteht durch Flammenwerfer. Plasmaschaden wird durch moderne Waffen hervorgerufen. Explosionsschaden entsteht durch Sprengkörper wie Granaten oder Raketen. EMP-Schaden (elektromagnetische Impulse) hat keine Auswirkungen auf Menschen und wird daher nicht angezeigt.

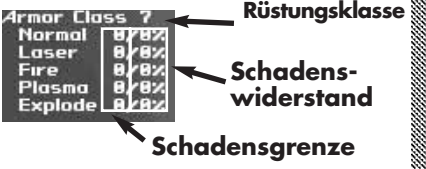


Abbildung 4-15: Der Inventar-Monitor

MUNITIONSHANDLUNGEN

Laden von Waffen. Sie können Munition auf eine Waffe ziehen, um zu versuchen, sie zu laden. Um dabei Erfolg zu haben, muß das Kaliber gleich sein (durch Untersuchung der Waffe und der Munition erfahren Sie das Kaliber). Auch die Art der Munition muß übereinstimmen. Sie können eine Waffe nicht teilweise mit Hohlkörpermunition laden und dann mit panzerbrechender Munition auffüllen. Und wenn die Waffe komplett geladen ist, können Sie natürlich auch keine weitere Munition laden.

Entladen von Waffen. Um die Munition aus einer Waffe zu entfernen, verwenden Sie den Inventar-Handlungscursor und wählen das "Entladen"-Symbol. Die Munition erscheint dann in Ihrem Inventar.

Sie können auch auf einem Plünderungsbildschirm Waffen entladen. Es ist leichter, die benötigte Munition ohne die dazugehörige Waffe zu tragen, die Sie ja bereits besitzen. Außerdem sparen Sie dabei Gewicht.

ANDERE HANDLUNGEN IM INVENTAR

Inventarliste. Der letzte Bereich Ihres Inventars ist die Liste der Gegenstände, die Sie tragen. Sie wird als Inventarliste bezeichnet und befindet sich auf der linken Bildschirmseite.

Wenn Sie einen Gegenstand auf der Liste nach oben oder unten versetzen wollen, heben Sie ihn einfach auf, und ziehen Sie ihn an seinen neuen Platz.

Wenn Sie völlig gleiche Objekte aufeinander ziehen, werden Stapel gebildet. Waffen sind nur dann identisch, wenn sie genau die gleiche Menge Munition enthalten und auch die Munition selbst die gleiche ist. Aus Waffen werden daher selten Stapel gebildet.

Behälter. Behälter sind besondere Objekte, in denen andere Gegenstände verstaut werden können. Eine Tasche oder ein Rucksack gelten als Behälter. Mit Behältern können Sie zwar nicht mehr Ausrüstung mitführen, als Sie tragen können (Ihre Tragfähigkeit), doch Sie können die Objekte besser sortieren.

Von der Hauptinventarliste aus können Sie Objekte in den Behälter ziehen. Lassen Sie das Objekt einfach auf dem Behälter fallen, um es darin abzulegen.

Um einen Behälter zu öffnen, benutzen Sie den Inventar-Handlungscursor und wählen das Symbol OBJEKT BENUTZEN/AUFHEBEN. Daraufhin erscheint eine Abbildung des Behälters, und die Inventarliste zeigt seinen Inhalt.

Wenn Sie Objekte aus einem Behälter entfernen und wieder auf die Hauptinventarliste bringen wollen, ziehen Sie das Objekt auf die Abbildung im Sichtfenster.

Um den Behälter zu schließen, klicken Sie auf die Abbildung im Sichtfenster.

Behälter können nicht gestapelt werden.

FERTIGKEITENLISTE

Manche Fertigkeiten, wie die Kampffertigkeiten, werden automatisch eingesetzt. Wenn Sie eine Waffe abfeuern, setzen Sie automatisch die entsprechenden Fertigkeiten ein. Andere Fertigkeiten dagegen müssen aktiv von Ihnen eingesetzt werden. Diese Fertigkeiten finden Sie auf der Fertigkeitenliste.

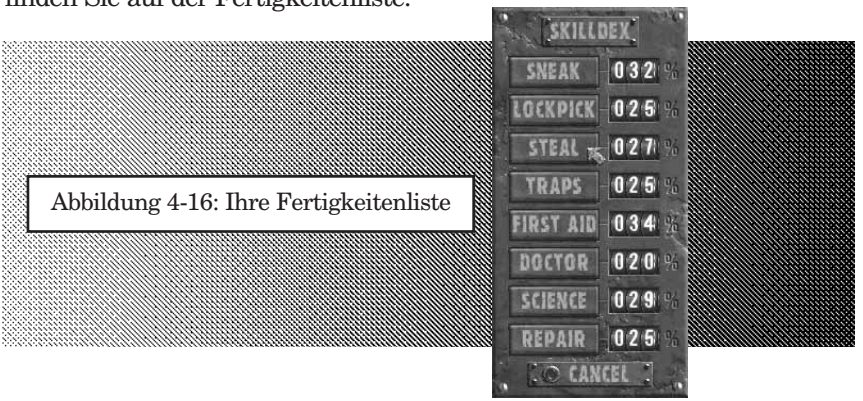


Abbildung 4-16: Ihre Fertigkeitenliste

Klicken Sie auf die Bezeichnung einer Fertigkeit, um sie einzusetzen. Für die meisten Fertigkeiten müssen Sie ein Ziel angeben. Wenn Sie die Wahl einer Fertigkeit rückgängig machen wollen, bevor Sie das Ziel festgelegt haben, ziehen Sie den Cursor auf die Interface-Leiste.

Schneller geht es, wenn Sie zum Wählen der Fertigkeiten die Tasten 1 bis 8 benutzen. Sie sparen damit viel wertvolle Zeit.

Nur das Vorbeischleichen funktioniert ohne Ziel (Sie schleichen einfach drauflos). Um mit dem Schleichen aufzuhören, können Sie es entweder über die Fertigkeitenliste deaktivieren oder durch Rennen abbrechen. Um Sie daran zu erinnern, daß Sie gerade schleichen, sehen Sie ein entsprechendes Symbol direkt über der Interface-Leiste.

Auf Seite 3—10 finden Sie eine Liste der Fertigkeiten und ihrer Einsatzmöglichkeiten.

Das korrekte Anlegen einer Latrine ist eine wichtige Fähigkeit zum Überleben in der Wildnis, die Sie häufig üben sollten.

FIGURENBILDSCHIRM

Während Sie auf dem Inventarbildschirm einen nützlichen Überblick über Ihre Figur erhalten, finden Sie die vollständigen Informationen auf dem Figurenbildschirm. Sie greifen über die Interface-Leiste auf diesen Bildschirm zu.

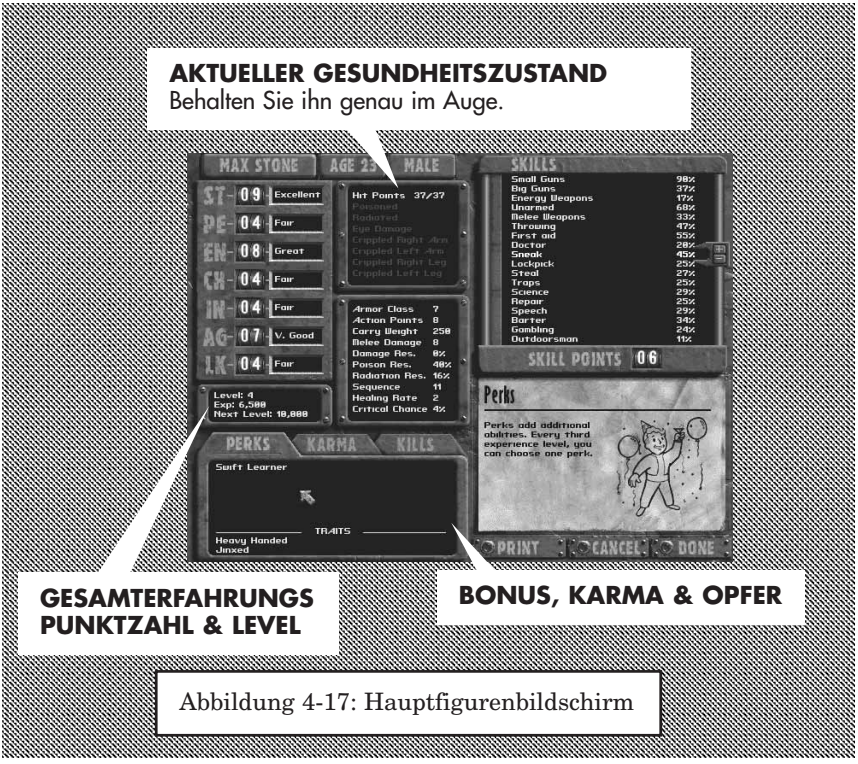


Abbildung 4-17: Hauptfigurenbildschirm

Der Hauptzweck des Figurenbildschirms besteht darin, Ihnen Informationen über den Status Ihrer Figur zu vermitteln: Bin ich schwer verletzt? Wenn ja, wo? Vergiftet? Wie viele Erfahrungspunkte habe ich? Wann erreiche ich den nächsten Level? Wie viele Fertigkeitspunkte habe ich? Welchen Fertigkeitsstand habe ich genau? und vieles mehr...

Das sind so viele Fragen, daß wir einen ganzen Bildschirm brauchen, um sie zu beantworten.

Wenn Sie Ihre eigene Figur gestaltet oder eine der vorgegebenen Figuren modifiziert haben, werden Sie mit einem Großteil dieses Bildschirms vertraut sein. Wenn nicht, wird es ein bißchen länger dauern, bis Sie sich daran gewöhnt haben, aber allzu schwierig ist es nicht.

Sie können auf jeden Text und jedes Objekt auf diesem Bildschirm klicken, um auf der Figurenkarte in der unteren rechten Ecke weitere Informationen darüber abzurufen.

Auf der rechten Bildschirmseite sehen Sie den Namen der Figur (falls Sie ihn vergessen haben) und den aktuellen Stand Ihrer wichtigsten Statistiken.

Direkt darunter stehen Ihre Gesamterfahrungspunktzahl und der Level. Wenn Sie Erfahrung durch Handlungen und Kampf sammeln, verändern sich die Zahlen in diesem Bereich. Der "Level" ist das aktuelle Niveau Ihrer Figur, je höher, desto besser. "Erf." steht natürlich für die Erfahrung, die Sie bis jetzt gesammelt haben. Je mehr, desto besser. Die Zeile "Nächst. Level" zeigt an, wieviel Erfahrung Sie noch brauchen, bis Sie den nächsten Level erreichen.

Zusätzlich zu Ihren aktuellen und maximalen Trefferpunkten, die Sie auch an anderer Stelle finden (auf der Interface-Leiste und dem Inventarbildschirm), liefert Ihnen das Figurenblatt andere wichtige Angaben zur Gesundheit Ihrer Figur.

Die Textzeilen unter den Trefferpunkten sollten blaßgrün sein. Das ist ein gutes Zeichen. Wenn sie leuchtend grün sind, haben Sie ein besonderes Problem.

"Vergiftet" bedeutet, daß Sie eine Vergiftung haben. Eine Vergiftung ist in Fallout ziemlich gefährlich, wenn sie nicht behandelt wird, doch im allgemeinen nicht tödlich. Vergiftungsschäden wirken sich über eine langen Zeitraum aus. Je mehr Gift Sie aufgenommen haben, desto länger hält der Schaden an. Wenn die Wirkung jedoch nachläßt, dauert es danach immer länger, bis Sie erneut eine Vergiftung erleiden. Trotzdem sollten Sie diesen Zustand möglichst vermeiden.

"Verstrahlt" heißt, daß Sie meßbare Strahlenschäden aufweisen. Strahlung tritt immer noch in der Form radioaktiven Niederschlags und an bestimmten Gefahrenstellen auf. Es soll Wesen geben, die so stark verstrahlt sind, daß sie allein durch Hautkontakt Strahlenschäden hervorrufen können. Meiden Sie diese Geschöpfe möglichst. Verstrahlung hat viele schädliche Auswirkungen, doch im allgemeinen gilt, daß die Wirkung schlimmer ist, je höher Ihre Strahlenschäden sind. Wie stark Sie verstrahlt sind, können Sie mit Hilfe des Geigerzählers feststellen. Im Medizinischen Bunker-Notlabor, das sich in der Nähe des Eingangs befindet, können Sie Ihre Strahlenschäden behandeln lassen. Es kann sein. daß Sie auch an anderen Stellen Ihre Strahlenschäden beheben können.

"Augenverletzung", "Armverletz. (rechts)", "Armverletz. (links)", "Beinverletz. (rechts)" und "Beinverletz. (links)" sind jeweils unbrauchbar gewordene Gliedmaßen oder Körperteile. Diese Verletzungen ziehen Sie sich normalerweise im Kampf zu. Sie können diese schweren Verwundungen heilen, indem Sie ins Bunker-Notlabor gehen, die Arzt-Fertigkeit einsetzen oder anderes medizinisch geschultes Personal aufsuchen. Die Wirkungen dieser schweren Verletzungen addieren sich.

Über der Figurenkarte (mit dem Bunkermann-Warenzeichen) werden die Fertigkeiten Ihrer Figur angezeigt. Wenn Sie Fertigkeitspunkte übrig haben (jede Zahl über 000), können Sie sie auf diesem Bildschirm ausgeben, um Ihre Fertigkeiten zu verbessern (weitere Informationen finden Sie unter "Erfahrung" auf Seite 5—21).

Tabelle 4-1 Persönliche Schadenswirkungen

SCHADEN	WIRKUNG
Sehschäden	Wenn Ihre Augen verletzt sind, ist Ihre Wahrnehmung so lange geringer, bis die Verletzung geheilt ist. Distanzkämpfe werden durch solche Schäden stark erschwert.
Armverletzung	Wenn einer Ihrer Arme verletzt ist, können Sie keine beidhändigen Waffen benutzen. Sind beide Arme in Mitleidenschaft gezogen, können Sie gar keine Waffen mehr einsetzen.
Beinverletzung	Wenn ein Bein verwundet ist, erschwert dies Ihre Bewegungsfähigkeit (Sie brauchen mehr Handlungspunkte, um dieselbe Entfernung zurückzulegen). Rennen wird dadurch völlig unmöglich. Sind beide Beine verletzt, können Sie sich so gut wie gar nicht mehr bewegen. Rennen ist nach wie vor unmöglich. Nach dem Kampf sieht es aus, als ginge Ihre Figur ganz normal, doch das ist nur ein Trick, um Sie vor gierigen Gegnern zu schützen. Suchen Sie schnellstens einen Arzt auf!

Wenn Ihre Figur die Welt erkundet, Entscheidungen trifft und an Erfahrung gewinnt, können Sie ihre Entwicklung in dieser praktischen und vielseitigen Datenanzeige verfolgen.

Die erste elektronische Datenkarte ist "Bonus". Darauf sehen Sie alle Eigenschaften, die Sie für Ihre Figur gewählt haben, und können ihre Wirkung mit Hilfe der Figurenkarte untersuchen. Zusätzlich werden alle Eigenschaften, die Sie gewählt haben, ebenfalls auf dieser Karte angezeigt.

Die zweite Datenkarte ist "Karma". Wenn Sie fies oder freundlich waren, wird dies hier vermerkt. Alle Figuren haben einen Ruf. Er beginnt bei 0 (Null). Wenn Sie edles Verhalten an den Tag legen und große Taten vollbringen, steigt der Ruf Ihrer Figur (er wird also positiv). Verhalten Sie sich dagegen unsozial oder zeigen andere schlechte Eigenschaften, fällt Ihr Ruf ab (er wird negativ). Der Ruf Ihrer Figur hat unterschiedliche

Auswirkungen auf verschiedene Personen. "Gute" Menschen reagieren positiv auf jemanden mit einem guten Ruf und negativ auf jemanden mit einem schlechten Ruf, während es bei "schlechten" Menschen genau umgekehrt ist. Außerdem können Sie einen Ruf für bestimmte Eigenschaften erringen oder schlecht auf Chemikalien reagieren. Wenn dies der Fall ist, werden solche Reaktionen auf Ihrer Karte unter "Karma" vermerkt. Verwenden Sie die Figurenkarte, um weitere Informationen zu erhalten.

Die dritte Karte ist "Opfer". Wie bei einem solchen Titel zu vermuten, zeigt sie an, wie viele Wesen welcher Sorte Sie im Kampf erledigt haben. Damit werden quasi Ihre Punkte gezählt. Sicherlich interessiert es Sie, daß sich die Zahl der getöteten Geschöpfe (also Menschen, Tiere, gefährliche Mutanten) auf Ihr Spiel auswirkt. Je mehr Sie umbringen, desto größer die Wirkung. Die genauen Folgen Ihrer diesbezüglichen Fähigkeiten finden Sie während des Spiels heraus.

Unten rechts auf dem Bildschirm sehen Sie drei Schaltflächen: DRUCKEN, ABBRECHEN und OK.

Drucken

Mit dieser Option speichern Sie den aktuellen Spielstand Ihrer Figur als Textdatei auf Ihrem Computer. So können Sie mit Ihren Freunden tauschen oder einfach nur ein bißchen angeben. Wenn Sie diese Option wählen, erscheint ein anderer Bildschirm. Geben Sie den gewünschten Namen für die Textdatei ein, und drücken Sie die Eingabetaste.

Abbrechen

Damit kehren Sie ins Spiel zurück. Alle Änderungen, die Sie seit dem Öffnen des Figurenbildschirms an Ihrer Figur vorgenommen haben, werden dabei ignoriert, und Ihre Figur wird wieder in den Zustand zurückversetzt, den sie vor dem Eintritt in den Figurenbildschirm hatte.

OK

Damit akzeptieren Sie alle Änderungen an Ihrer Figur und kehren ins Spiel zurück.

ROBCO PIPBOY 2000

Um Bunkerbewohnern bei der Aufzeichnung von Informationen zu helfen (und Informationen sind unglaublich wertvoll, sie könnten sogar die wertvollste Waffe sein, die wir zum Schutz vor dem Untergang der Zivilisation haben, also aufgepaßt!), hat Vault-Tec den RobCo PIPBoy 2000 von RobCo Industries als den Persönlichen Informationsprozessor für seine Bunkerbewohner gewählt.

Der RobCo PIPBoy 2000 (im folgenden kurz PIPBoy genannt) ist ein praktisches Gerät, das Sie am Handgelenk tragen. Er ist klein, vor allem nach heutigen Maßstäben, und speichert reichlich Informationen für Sie. Und das alles mit modernen Grafiken in Super-Deluxe-Auflösung!

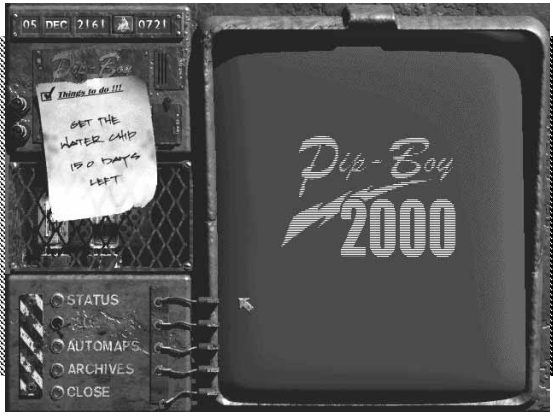


Abbildung 4-18: Das Hauptbildschirm-Interface des RobCo PIPBoy 2000

Verwenden Sie die Schaltflächen, um die verschiedenen Funktionen des PIPBoy aufzurufen. Manche Funktionsbildschirme enthalten auch Text im Anzeigefenster, den Sie wählen können. Diese Text-Schaltflächen ändern ihre Helligkeit, wenn Sie die Maus darauf ziehen..

Status

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um sich über den Status Ihres jeweiligen Abenteuers oder Ihrer Aufgabe zu informieren. Die Abenteuer sind nach Schauplatz geordnet. Aufgaben, mit denen Sie gerade beschäftigt, die aber noch nicht abgeschlossen sind, erscheinen in Grün. Bereits abgeschlossene Aufgaben erscheinen in Rot. Alle neuen Aufgaben, die Ihnen gestellt werden, sind hier zu sehen.

Automaps

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um eine Liste der Schauplätze aufzurufen, die Sie bereits besucht haben. Wählen Sie einen Schauplatz, um die automatische Karte für dieses Gebiet aufzurufen. Ihr PIPBoy speichert automatisch eine Karte aller Schauplätze, die Sie besuchen. Wenn Sie wissen wollen, wo sich ein Schauplatz befindet, benutzen Sie die Funktion "Automatische Karte".

Archives

Der PIPBoy verfügt auch über einen Videorecorder. Alle Filme werden vom PIPBoy automatisch für später aufgezeichnet. Wählen Sie einen beliebigen bereits gesehenen Film, um ihn sich noch einmal anzuschauen.

Close

Damit schalten Sie den PIPBoy vorläufig aus und kehren in die Fallout-Welt zurück.

DIE PIPBOY-UHR

Der PIPBoy enthält auch einen Wecker. Um die Zeit in der Fallout-Welt schneller vergehen zu lassen, benutzen Sie diesen Wecker, damit Sie sich bis zur von Ihnen eingestellten Zeit ausruhen können.

Abbildung 4-19: Die wahlweise Weckfunktion des RobCo PIPBoy 2000. Gehört zum Standard bei allen von Vault-Tec zur Verfügung gestellten Versionen.

Dieser Teil des PIPBoy zeigt immer das aktuelle Datum und die Spielzeit an. Klicken Sie auf das Weckersymbol, um die Liste der Zeiteinstellungen aufzurufen.

Abbildung 4-20: Die Einstellungen für die Weckfunktion des RobCo PIPBoy 2000

Mit den verschiedenen Zeiteinstellungen können Sie sich für folgende Zeiträume ausruhen oder schlafen legen:

10 Minuten
30 Minuten
1 Stunde
2 Stunden
3 Stunden
4 Stunden
5 Stunden
6 Stunden
Bis 0600 (6:00 Uhr morgens)
Bis 1200 (12:00 Uhr mittags)
Bis 1800 (6:00 Uhr abends)
Bis 0000 (Mitternacht)
Bis Sie geheilt sind

Benutzen Sie die Zeiteinstellung von 10 Minuten bis zu 6 Stunden, wenn Sie sich zu einer bestimmten Zeit tagsüber oder nachts mit

jemandem treffen müssen. Einige Dinge können nur nachts oder tagsüber erledigt werden. Manche Läden sind z.B. nur nachts geöffnet.

Die "Bis"-Einstellungen rücken die Uhr auf die angegebene Zeit vor. Es handelt sich dabei um stärkere Versionen der normalen Timer. An Außenschauplätzen wechseln Tag und Nacht mit verschiedenen Lichtverhältnissen ab. Wenn Sie Angst vor der Dunkelheit haben, schlafen Sie bis 06:00 Uhr, und warten Sie dann ein Stunde. Sind Sie dagegen lieber nachts unterwegs, schlafen Sie bis 18:00 Uhr, und warten Sie dann ein Stunde.

Der Wecker zeigt Ihre aktuellen und maximalen Trefferpunkte an. Wenn Sie sich ausruhen, ergänzen Sie Ihre Trefferpunkte schneller. Alle sechs Stunden werden Ihre wiedergewonnenen Trefferpunkte in die Heilungsrate umgewandelt. Schlafen Sie bis zum nächsten Morgen, um gut ausgeruht wieder aufzuwachen. Sie können auch die Einstellung zum Ausruhen bis zur Heilung wählen. In dem Fall schlafen Sie so lange, bis Sie wieder Ihre maximale Trefferpunktzahl haben.

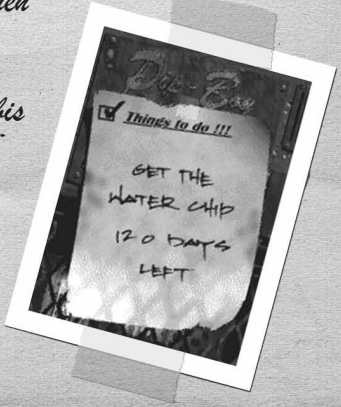
Während Sie sich ausruhen, können Sie die ESC-Taste drücken, um sofort aufzuwachen.

LAUTER NÜTZLICHE FUNKTIONEN!

Sie können den PIPBoy 2000 zur Erinnerung an wichtige Daten und Ereignisse verwenden.

Wir haben Ihren PIPBoy so programmiert, daß er die Zahl der Tage angibt, die das Wasser im Bunker noch ausreicht. Nur dieser Wert sollte Sie kümmern, bis wir in Sicherheit sind und einen neuen Wasseraufbereitungschip haben.

Der Wert zeigt die Zahl der Tage bis zu unserem Ableben an. Wenn es soweit kommt, sind Ihre Abenteuer nur noch soviel wert wie ein Satz wollene Unterwäsche mittags in der Sahara! Wir werden alle sterben! Und das wollen wir nicht. Verstanden?



Ihr PIPBoy wurde außerdem darauf programmiert, alle Kalenderdaten korrekt anzugeben, selbst nach der Jahrtausendwende![1]

[1]Ihr PIPBoy 2000 hat eine begrenzte Garantie von drei Monaten.

AUTOMATISCHE KARTE

Um Sie daran zu erinnern, wo Sie schon waren, merkt sich Ihr hilfreicher PIPBoy 2000 alle Schauplätze, die Sie besucht haben, und deren Aussehen. Diese Informationen werden in der Funktion "Automatische Karte" gespeichert. Wenn Sie eine Karte erforschen, wird mehr davon offenbart und gespeichert. Die Automatische Karte verzeichnet alle Mauern und Gebäude, auf die Sie stoßen.

Sie können auch schneller auf die Automatische Karte für die Stadt, in der Sie sich befinden, zugreifen, indem Sie die Schaltfläche KAR auf dem Interface drücken. Sie sehen dann den aktuellen Ausschnitt Ihres Schauplatzes. Um die anderen Schauplätze zu sehen, müssen Sie die gesamte Automatische Karte über den PIPBoy aufrufen.

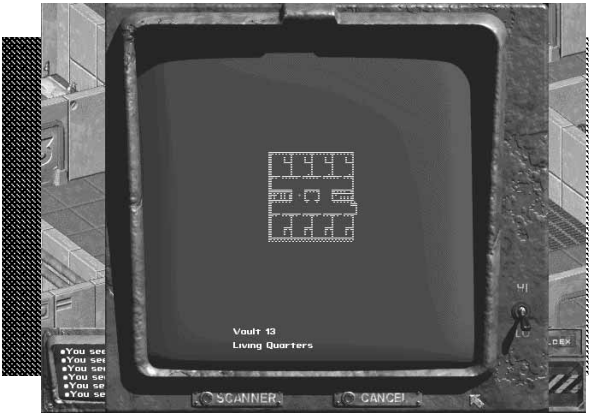


Abbildung 4-21: Eine Automatische Karte

Mit "Hi/Lo" schalten Sie zwischen hoher und niedriger Auflösung um. Bei der hohen Auflösung sehen Sie mehr Einzelheiten. Die niedrigere Auflösung ist manchmal einfacher zu überblicken.

Mit der Schaltfläche "Scanner" aktivieren Sie den Bewegungsmelder, falls er zu Ihren aktiven Objekten gehört. Der Bewegungsmelder zeigt außer Ihnen selbst auch alle anderen Menschen und übrigen Wesen auf der Karte an. Der Bewegungsmelder funktioniert nur auf der aktuellen Karte. Sie können ihn nicht auf einer Karte verwenden, auf der Sie sich nicht selbst befinden.

Mit ABBRECHEN kehren Sie ins Spiel zurück.

WELTKARTE

Die Spielansicht und die Automatische Karte sind ideal für kleine Gebiete, doch die Atomwüste ist ein riesiger Bereich. Um von einem Gebiet ins andere zu kommen, brauchen Sie die Weltkarte.

Wenn Sie den Rand einer Einzelkarte im Spiel erreichen, gehen Sie wie folgt zur Weltkarte:

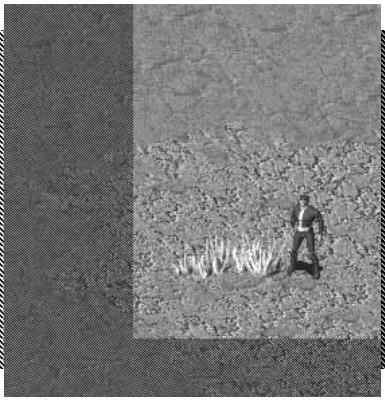


Abbildung 4-22: Die dunklen Bereiche zeigen an, wo Sie die Karte des Spiels verlassen.

Wenn Sie den dunklen Bereich betreten, werden Sie automatisch in die Weltkarte versetzt. Auf diese Weise können Sie zwar einen gefährlichen Ort verlassen, aber rechnen Sie nicht mit einem herzlichen Empfang, wenn Sie zurückkehren.

Die Weltkarte sieht ungefähr folgendermaßen aus:

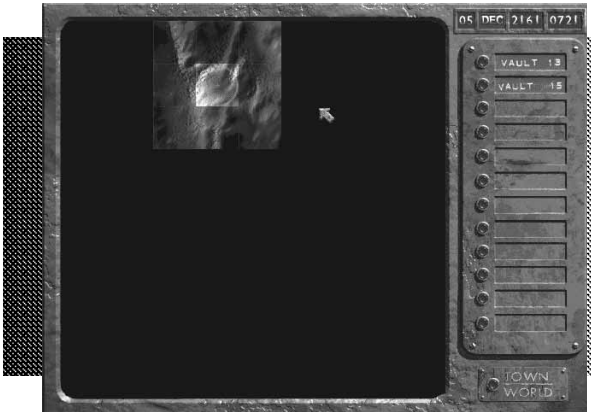


Abbildung 4-23: Die Welt von Fallout. Ziemlich düster.

Klicken Sie auf die Schaltfläche TOWN/WORLD MAP, um zwischen den Stadtplänen (siehe unten) und der Weltkarte umzuschalten.

Zu Beginn liegt ein Großteil der Welt im Dunkeln. Dies sind die Gebiete, die Sie noch nicht erforscht haben. Ihre unmittelbare Umgebung ist leicht erhellt. Sie haben sie zwar gesehen, aber noch nicht untersucht. Wenn Sie einen neuen Bereich der Weltkarte betreten, erhellt sich dieser, und die angrenzenden Felder werden als solche markiert, die Sie aus der Entfernung gesehen haben.

Klicken Sie auf die Weltkarte, um Ihren Weg zu diesem Ziel zu beginnen. Sie können einfach auf die Dunkelheit klicken. Das müssen Sie sogar, um die vor Ihnen liegenden unbekannten Gebiete zu erkunden.

Datum und Uhrzeit werden in der oberen rechten Ecke angezeigt. Die Zeit spielt in Fallout eine wichtige Rolle. Versuchen Sie Ihre Aufgaben immer möglichst schnell zu erledigen. Ihr Weg durch die Welt verbraucht mehr Zeit als alles andere. Arbeiten Sie sich so vorsichtig wie möglich vor. Die Bunkerbewohner zählen auf Sie.

Wichtige Schauplätze sind auf der Weltkarte durch grüne Kreise markiert. Sie sind daher leichter zu erkennen. Sobald Sie einen wichtigen Schauplatz besucht haben, wird er der Liste auf der rechten Seite des Weltkartenbildschirms hinzugefügt.

Um einen bereits erkundeten Schauplatz zu besuchen, brauchen Sie nur auf die Schaltfläche neben dem Schauplatznamen zu klicken. Sie bewegen sich dann automatisch auf diesen Schauplatz zu.

Wenn Sie Ihren Schauplatz erreichen, sei es über die Schauplatzleiste oder durch Erkundung, erscheint ein umgekehrtes grünes Dreieck. Klicken Sie auf dieses Dreieck, um den Schauplatz erneut aufzusuchen. Sie können auch jederzeit auf ein unerforschtes Gebiet klicken, wenn Sie weitersuchen wollen.

Wenn Ihnen eine Zufallsbegegnung in die Quere kommt, sehen Sie einen blinkenden roten Blitz. Sie werden in diesem Fall automatisch in die Geländekarte versetzt, um sich Ihrem Gegenüber zu widmen. Alle Gegenstände, die Sie beim Verlassen der Karte mit den Zufallsbegegnungen zurücklassen, gehen für immer verloren.

GELÄNDE

Verschiedene Geländearten sorgen für unterschiedliches Reisetempo. In Fallout gibt es vier verschiedene Geländearten: Gebirge, Wüste, Stadt und Küste. Das Gebirge ist am schwierigsten zu überwinden und erfordert daher am meisten Zeit. Wüste und Küste sind normales Terrain. Stadtgelände ist trotz der Ruinen leichter zu durchreisen und braucht daher weniger Zeit.

Das Gelände bestimmt auch, welche Begegnungen Ihnen bevorstehen. In der Nähe von Städten und anderen besiedelten Gebieten begegnen Ihnen eher Menschen. Monster und andere unangenehme Zeitgenossen sind eher in Gegenden anzutreffen, in denen keine Menschen wohnen. In manchen Gebieten müssen Sie eher auf Zufallsbegegnungen gefaßt sein als in anderen. Wenn Sie immer wieder bei Zufallsbegegnungen ums Leben kommen, beginnen Sie lieber in einem anderen Gebiet, bis Sie mehr Erfahrung, Fertigkeiten und Ausrüstung haben.

Es kann zu Begegnungen mit feindlichen Wesen kommen, mit freundlichen Händlern, Umweltproblemen (wie Strahlungsherden)

und anderen, ungewöhnlicheren Ereignissen. Nicht alle Zufallsbegegnungen sind unangenehm, aber es sind auch nicht nur angenehme dabei.

STADTPLÄNE

Für alle wichtigen Schauplätze im Spiel gibt es einen Stadtplan, also eine genauere Ansicht des Gebiets. Die Stadtpläne erfüllen verschiedene Funktionen. Sie sollen Sie nicht nur daran erinnern, welche Gebiete sich an einem bestimmten Schauplatz befinden, sondern dienen auch zur Bewegung.

Um die Stadtpläne zu öffnen, klicken Sie auf die Schaltfläche TOWN/WORLD MAP auf dem Weltkartenbildschirm. Daraufhin erscheint ein Stadtplan.

Abbildung 4-24: Der Stadtplan für Bunker 13

Um zu einem anderen Stadtplan zu wechseln, klicken Sie auf die Schaltfläche für einen bekannten Schauplatz auf der rechten Bildschirmseite. Sie können sich nur Stadtpläne von den Schauplätzen ansehen, die Sie bereits besucht haben.

Beachten Sie die umgekehrten grünen Dreiecke auf den Stadtplänen. Mit Hilfe dieser Markierungen können Sie zu verschiedenen Bereichen der Stadt gelangen. Ziehen Sie den Cursor auf eine Markierung, um den Namen des Gebiets aufzurufen, für den diese Markierung steht. Klicken Sie auf die Markierung, um sich an diese Stelle der Stadt zu begeben. Diese Methode funktioniert auch dann, wenn Sie Hunderte von Kilometern entfernt sind. Sie reisen dann über die Weltkarte an den gewünschten Schauplatz und betreten die Stadt an dieser Stelle.

Wenn Sie eine neue Stadt betreten, sehen Sie meistens nur eine Markierung. Sobald Sie die Stadt dann untersuchen, tauchen weitere Markierungen auf. Markierungen bereits erkundeter Plätze können aber auch wieder verschwinden. Wenn das passiert, haben Sie irgend etwas getan, um die Einwohner dieses Ortes zu verärgern. Sie müssen dann eine andere Möglichkeit finden, von einem Gebiet zum anderen zu kommen.

DIALOGE

Gespräche mit anderen Leuten beanspruchen einen guten Teil Ihrer Zeit und eine Menge Aufmerksamkeit, wenn Sie Erfolg haben wollen. Sie müssen ausloten, wie Fremde auf Sie reagieren und was Sie ihnen erzählen können, während Sie gleichzeitig auf versteckte Hinweise achten. Das kann sich für Sie lohnen.

Um jemanden anzusprechen, müssen Sie den Befehlscursor und das Handlungssymbol "Talk" benutzen. Dieses Symbol ist die Standardhandlung, wenn Sie auf eine Person klicken. Manche Personen leiten auch von selbst ein Gespräch ein, doch alle Dialoge funktionieren auf die gleiche Weise, nachdem das Gespräch begonnen hat.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Dialogen: Plaudern und Erweiterte Dialoge.

PLAUDERN

Wenn Ihnen jemand nur wenig zu sagen hat und Sie auch nichts zu antworten wissen, plaudern er nur mit Ihnen. Dann erscheint in der Hauptspielansicht eine Dialogzeile über seinem Kopf, und Sie wechseln nicht zum Bildschirm für Erweiterte Dialoge. Normalerweise ist solches Geplauder bedeutungslos, aber Sie sollten trotzdem genau hinhören. Ab und zu versteckt eine Person wichtige Informationen in einer solchen Äußerung. Manchmal fordert eine solche Person Sie auf, etwas zu tun, und wenn Sie darauf nicht eingehen, kann sie sehr böse mit Ihnen werden.

Abbildung 4-25: Ein Beispiel für die Dialogform des Plauderns

Auch im Kampf wird "geplaudert". Diese Gespräche sind allerdings reine Beleidigungen. Im allgemeinen haben Ihnen solche Leute nur wenig Angenehmes zu sagen.

ERWEITERTER DIALOG

Wenn Ihnen jemand mehr zu sagen hat, als in einer oder zwei Dialogzeilen ausgedrückt werden kann, oder wenn Sie Gelegenheit haben, jemanden auszuhorchen und zu hören, was er zu sagen hat, dann wechseln Sie zum speziellen Bildschirm für Erweiterte Dialoge.

Auf diesem Bildschirm sehen Sie in der Spielansicht eine Nahaufnahme der NSF (wenn eine existiert) oder eine Ansicht der Figur, mit der Sie sich unterhalten, sowie den Dialogtext und Ihre möglichen Antworten.

Abbildung 4-26: Erweiterter Dialog mitten im Gespräch

Wenn die NSF einen Kopf hat, achten Sie auf den Gesichtsausdruck, der Aufschluß über ihre Reaktionen gibt. NSF mit Köpfen sprechen außerdem richtig, und Sie sollten genau auf jedes Wort achten, um festzustellen, ob sich irgendwelche Besonderheiten hinter ihren Worten verbergen.

Alle NSF zeigen unterschiedliche Reaktionen auf Sie. Manche mögen Sie, manche hassen Sie, manchen sind Sie schnurzegal. Die meisten beginnen mit einer neutralen Haltung, doch Ihre Handlungen, Ihr Ruf und Ihre Reaktionen auf ihren Dialog können ihre Meinung über Sie rasch ändern. Ihre anfängliche Reaktion auf Sie hängt von Ihrem Charisma ab.

Die NSF haben Ihnen normalerweise irgend etwas zu sagen. Die Dialogzeilen erscheinen unter ihrem Porträt oder ihrem Bild. Wenn der Text, den sie sprechen, nicht auf einen Bildschirm paßt, wird er auf mehreren Bildschirmen hintereinander gezeigt, bis Sie den vollständigen Text gesehen haben.

Unterhalb ihrer Rede stehen Ihre Antworten zur Auswahl. Je nach Ihrer Intelligenz und Ihrem Wissen über die Spielwelt haben Sie eine oder mehr Optionen. Wenn Sie nur noch [OK] sehen, bedeutet dies, daß das Gespräch beendet ist.

Wenn Sie über eine Figur mit hoher Intelligenz verfügen, hat diese im Gespräch mehr zu sagen. NSF reagieren unterschiedlich auf ein Grunzen um Hilfe oder einen gut formulierten Vorschlag zur gegenseitigen Unterstützung. Die intelligentesten Antworten sind jedoch nicht immer Ihre beste Wahl. Eine Figur mit einer Intelligenz von höchstens 3 hat entscheidende Nachteile, da sie sich nicht normal unterhalten kann. Andere Personen werden große Schwierigkeiten haben, die Bedeutung aus ihren unverständlichen Lauten herauszulesen.

Um eine Dialogzeile für Ihre Figur zu wählen, ziehen Sie den Mauszeiger auf die Zeile, und drücken Sie die Maustaste, sobald die Zeile markiert ist, um sie auszusprechen. Normalerweise erwidert die NSF etwas auf Ihre Worte, und Sie erhalten neue Optionen für Ihre Antwort. Der Dialog wird fortgesetzt, bis Sie sich nichts mehr zu sagen haben oder bis Sie etwas sagen, das den Gesprächspartner richtig wütend macht.

Auf manche Ihrer Dialogzeilen kann die NSF auf verschiedene Art reagieren. Diese Zeilen hängen normalerweise mit einer bestimmten Berechnung zusammen (im allgemeinen "Reden", doch manchmal auch mit anderen Fertigkeiten oder sogar Statistiken). Wenn Sie z.B. lügen, kann es sein, daß die NSF Ihr Spiel durchschaut und ärgerlich wird. Manche NSF sind gutgläubiger oder aufgeweckter als andere und können für Modifikationen Ihrer Fertigkeit oder Statistik sorgen. Diese besonderen Zeilen sind nicht markiert. Sie müssen selbst herausfinden, welche Zeilen eine solche Berechnung erfordern, indem Sie das Prinzip "Probieren geht über Studieren" anwenden. Auch Ihr gesunder Menschenverstand kann dabei hilfreich sein.

DIALOG

Wenn Sie sich den aktuellen Dialog noch einmal ansehen wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche REVIEW auf dem Dialogbildschirm. Sie sehen dann, was die NSF sagte, wie Ihre Antworten lauteten usw.

Abbildung 4-27: Erneutes Aufrufen eines wichtigen Dialogs

Mit den Pfeilen wird der Dialog nach oben oder unten gescrollt, falls er nicht auf den Bildschirm paßt. Drücken Sie die Schaltfläche OK, um zum Gespräch zurückzukehren.

Sobald Sie einen Dialog verlassen haben, können Sie ihn nicht wieder aufnehmen.

HANDELN

Feilschen ist das Austauschen von Waren, also der Handel.

Vault-Tec geht davon aus, daß es in der postnuklearen Welt kein funktionierendes Währungssystem mehr gibt. Die Menschen müssen sich wieder auf die uralten Traditionen des Feilschens besinnen, um Waren gegen Waren oder Waren gegen Dienstleistungen einzutauschen.

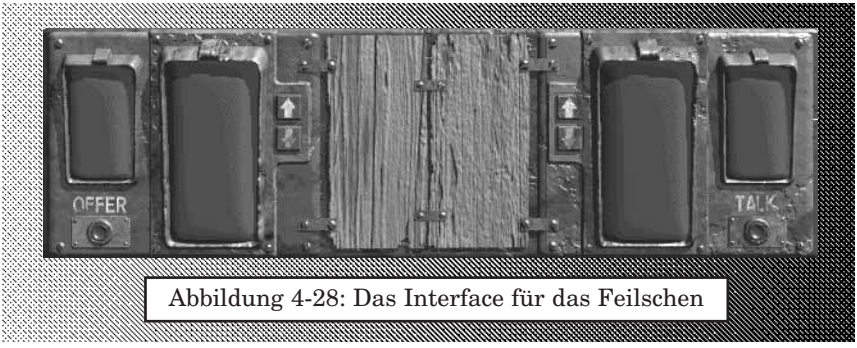


Abbildung 4-28: Das Interface für das Feilschen

Um auf das Interface für das Feilschen zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche HANDELN auf dem Dialogbildschirm. Wenn die Person mit Ihnen handeln will, und die meisten wollen das, schiebt sich das Interface zum Feilschen nach oben und bedeckt Ihr Antwortfeld.

Wenn Sie das Feilschen abbrechen wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche DIALOG.

Um mit einer NSF zu feilschen, müssen Sie (aus ihrer Sicht) gleichwertige Waren anbieten. Ihre Fertigkeit im Feilschen wirkt sich auf den Wert der Gegenstände in Ihrem Inventar aus. Durch hohe Fertigkeit im Feilschen gewinnen Ihre Sachen an Wert. Wenn Sie nur geringe Fertigkeit im Feilschen haben, müssen Sie mehr bieten, um die gleiche Ware von Ihrem Gegenüber zu erwerben.

Ihre Inventarliste befindet sich auf der linken Seite. Die Ausrüstungs- und anderen Gegenstände, mit denen die NSF handelt, stehen auf der rechten Seite. Auf dem Tisch zwischen den beiden Inventarlisten findet der Austausch statt.

Nehmen Sie Gegenstände, die Sie abgeben wollen, und legen Sie diese auf die linke Seite des Tisches. Sie können keine Gegenstände direkt von Ihrem Inventar in das der NSF befördern, noch können Sie

Objekte aus deren Inventar entfernen und in Ihr eigenes legen. Sie müssen den Tisch benutzen. Wenn Sie mehrere Objekte verschieben, wird das Interface zum Bewegen von Objekten aufgerufen.

Holen Sie die Objekte, die Sie haben möchten, aus dem Inventar der NSF. Wenn Sie alles auf den Tisch gezogen haben, was Ihrer Meinung nach einen fairen Tausch darstellt, klicken Sie auf die Schaltfläche BIETEN. Wenn die NSF einverstanden ist, drückt sie dies auf ihrem Dialogbildschirm aus. Falls Sie sich einigen können, werden die Gegenstände vom Tisch in die jeweilige Inventarliste überführt.

Falls die NSF mit dem Handel nicht einverstanden ist, können Sie Ihr Angebot erhöhen, indem Sie weitere Objekte aus Ihrem Inventar auf Ihre Seite des Tisches ziehen. Sie können auch mit Ihrer Forderung nach unten gehen, indem Sie einen Teil der Objekte wieder ins Inventar der NSF zurücklegen. Klicken Sie dann erneut auf die Schaltfläche BIETEN, bis Sie zum beiderseitigen Einverständnis kommen.

Sie können das Feilschen jederzeit abbrechen und zum normalen Dialogbildschirm zurückkehren.

Ihr Ruf und die Reaktion der NSF bestimmen, wie sie mit Ihnen umgeht. Wenn der Händler freundlich auf Sie reagiert, können Sie ein besseres Geschäft machen. Mag er Sie dagegen nicht, müssen Sie dafür bezahlen - im wahrsten Sinne des Wortes. Der wichtigste Faktor ist jedoch Ihre Fertigkeit im Feilschen sowie die Feilschfertigkeit der NSF. Je höher Ihre Fertigkeit, desto bessere Geschäfte können Sie machen. Ein knauseriges Angebot Ihrerseits kann die Reaktion der NSF ins Negative wenden.

Wenn Sie in Brand geraten, fangen Sie nicht an zu rennen! Die Flammen breiten sich dadurch bis zu Ihrem Kopf aus. Bleiben Sie stehen, werfen Sie sich auf den Boden, und rollen Sie hin und her!

OPTIONEN

Über das Optionsmenü können Sie Spiele speichern und laden (damit Sie ein Spiel nicht in einem Durchgang beenden müssen) sowie die Einstellungen ändern.

Sie können vom Optionsmenü auch zurück zum Hauptmenü gelangen.

SAVE GAME
Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, rufen Sie das Menü zum Speichern von Spielen auf. Sie können das Spiel immer dann speichern, wenn Sie Zugriff auf das Optionsmenü haben (also fast immer). Zu den Ausnahmen gehören: Dialoge (wenn Sie mitten in einem Gespräch sind, können Sie nicht einfach Ihre Sicherungsdisk aus der Tasche ziehen, das gilt als sehr unhöflich) und die Weltkarte.

LOAD GAME
Mit dieser Schaltfläche rufen Sie das Menü zum Laden von Spielen auf, eine prima Sache, wenn Sie Spiele gespeichert haben. Sie können Spiele immer dann laden, wenn sie auch gespeichert werden können. Sie können sogar das Spiel laden, das Sie gerade gespeichert haben, obwohl das ziemlich sinnlos wäre...

PREFERENCES
Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, rufen Sie eine Liste von Spieleinstellungen auf (siehe Seite 4—35).Wenn Ihnen das Spiel zu laut oder zu leise ist oder Sie eine der vielen Spieloptionen ändern wollen, wählen Sie diese Schaltfläche.

EXIT
Mit dieser Schaltfläche kehren Sie zum Hauptmenü zurück. Sie werden aufgefordert, diesen Befehl zu bestätigen. Wenn Sie das Spiel vor dem Beenden speichern wollen, dann tun Sie dies, bevor Sie "Exit" wählen.

DONE
Damit kehren Sie in die Fallout-Welt zurück.

Abbildung 4-29: Ein weiterer Blick auf das Optionsmenü

SPEICHERN

Wenn Sie mit dem Spiel aufhören möchten, können Sie es speichern, um es später an derselben Stelle fortzusetzen. Außerdem empfiehlt es sich, auch während des Spiels regelmäßig zu sichern. Wenn Ihnen nämlich etwas zustoßen sollte, können Sie, sofern Sie das Spiel kurz zuvor gespeichert haben, an diesem Punkt neu beginnen und haben nicht viel verloren.

Das Menü zum Speichern des Spiels ist sehr einfach:

Abbildung 4-30: Das Menü zum Speichern von Spielen. Verwenden Sie es so oft wie möglich.

Sie haben zehn Speicherplätze. Pro Platz können Sie eine Datei speichern. Sie haben also die Möglichkeit, gleichzeitig zehn verschiedene Schauplätze oder Positionen zu speichern. Wenn Sie mehr als zehn speichern wollen, müssen Sie eines der zuvor gespeicherten Spiele überschreiben.

Wir von Vault-Tec empfehlen Ihnen dringend, mehr als eine Speicherzeile auf einmal zu nutzen. Wir schlagen Ihnen vor, mit Zeile 1 zu beginnen und sich nach unten vorzuarbeiten. Wenn Sie nach Zeile 10 ein weiteres Spiel speichern wollen, beginnen Sie wieder bei Zeile 1.

Zu Beginn von Fallout sind alle zehn Speicherplätze leer. Sie erkennen, was sich hinter einer Speicherzeile verbirgt, indem Sie auf diese Zeile klicken. Daraufhin erscheint ein Screenshot der Szene, in der Sie das Spiel gespeichert haben, in der oberen rechten Ecke. Auch die Bezeichnung des gespeicherten Spiel wird angezeigt.

Um ein Spiel zu speichern, doppelklicken Sie auf die Zeile, die Sie verwenden wollen, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche OK. Geben Sie eine Bezeichnung ein, die Sie daran erinnert, was an dieser Stelle passiert ist. Drücken Sie die Eingabetaste, oder klicken Sie auf die Schaltfläche OK im Beschreibungsfenster. Falls Sie Ihre Meinung ändern und doch nicht in dieser Zeile sichern wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche ABBRECHEN.

Abbildung 4-31: Geben Sie eine Bezeichnung für das gespeicherte Spiel ein.

LADEN

Wenn Sie ein zuvor gespeichertes Spiel (siehe oben) laden wollen, müssen Sie das Menü zum Laden von Spielen aufrufen.

Abbildung 4-32: Das Menü zum Laden von Spielen. Hier können Sie Spiele laden.

Das Menü zum Laden von Spielen gleicht dem zum Speichern. Auf der linken Seite sehen Sie eine Liste von Speicherplätzen. In der oberen rechten Ecke befindet sich ein Screenshot mit der Bezeichnung für das gespeicherte Spiel darunter.

Um ein zuvor gespeichertes Spiel zu laden, doppelklicken Sie auf die entsprechende Zeile, oder klicken Sie zuerst auf die Zeile, um sie zu markieren, und drücken Sie dann OK.

Wollen Sie doch kein gespeichertes Spiel laden, dann klicken Sie auf die Schaltfläche ABBRECHEN.

EINSTELLUNGEN

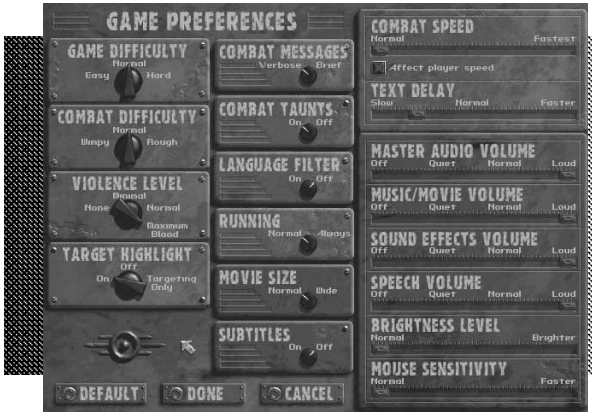


Abbildung 4-33: Menü für die benutzerdefiniert en Einstellungen

Mit Hilfe der Einstellungen können Sie, der Benutzer, Aspekte des Spiels festlegen oder steuern. Wenn es Ihnen nicht gefällt, wie diese Nicht-Spielerfiguren Sie im Kampf immer reizen, tun Sie was dagegen, und schalten Sie ihre Kommentare aus! Glauben Sie uns, Sie können das!

Der Zugriff auf das Einstellungsmenü erfolgt über die Interface-Leiste (indem Sie auf die Schaltfläche "O" klicken), oder mit der Tastaturentsprechung ("O") und der Wahl von OPTIONEN.

Es folgt eine Liste der Einstellungen. Die unterstrichene Option ist jeweils die Standardeinstellung.

Spielschwierigkeit [Einfach, Normal, Schwer]

Damit wird die Schwierigkeitsstufe für die Reaktionen und andere Fertigkeitsberechnungen außerhalb von Kämpfen gesteuert. Wenn "Einfach" gewählt wird, werden negative Reaktionsmodifikatoren halbiert, und alle Berechnungen, die nicht im Kampf stattfinden, erhalten einen Bonus von +20%. Bei "Schwer" werden alle negativen Reaktionsmodifikatoren um 25% erhöht, während alle Berechnungen außerhalb von Kämpfen um -10% verringert werden.

Sie können diese Einstellung jederzeit während des Spiels ändern, und es gibt keine Strafen oder Belohnungen für eine Einstellung, die nicht "Normal" ist.

Kampfschwierigkeit [Weichei, Normal, Schwer]

Damit wird die Schwierigkeitsstufe für den Kampf gesteuert. Bei "Weichei" werden Trefferquote und Schaden des Gegners abgeschwächt, und er setzt weniger gezielte Schüsse ein. Bei "Schwer" treffen Ihre Gegner häufiger, richten mehr Schaden an und setzen häufiger gezielte Schüsse ein.

Sie müssen keine Nachteile hinnehmen, wenn Sie eine niedrigere Schwierigkeitsstufe für den Kampf wählen, ziehen aber auch keinen Vorteil aus einer höheren Schwierigkeitsstufe. Es liegt also ganz bei Ihnen. Sie können den Schwierigkeitsgrad für den Kampf jederzeit während des Spiels verändern.

Kampfgeschwindigkeit [Leiste: Normal -> Maximal, Spielergeschwindigkeit beeinflussen]

Damit wird die Animationsrate im Kampf eingestellt. Bei der Einstellung "Normal" funktioniert sie wie gewohnt. Wenn Sie den Regler in Richtung "Maximal" schieben, erhöhen Sie die Bewegungsrate für den Kampf, mit Ausnahme der Handlungen des Spielers und aller Angriffe von Geschöpfen gegen den Spieler. Wenn das Spieler-Kästchen markiert ist, werden auch die Handlungen des Spielers bzw. gegen den Spieler gerichtete Handlungen beschleunigt.

Falls es Ihnen beim Kampf ein bißchen zu langsam geht, regulieren Sie diese Einstellung, bis Sie mit der Geschwindigkeit zufrieden sind.

Kampfschmähruf [Ein, Aus]
Mit dieser Option werden die Beleidigungen im Kampf ein- und ausgeschaltet. Dies sind Aussprüche von Nicht-Spielerfiguren (also allen außer Ihnen selbst) während des Kampfes. (Sie selbst können sagen, was Sie wollen, solange Sie die Nachbarn nicht stören. Vault-Tec übernimmt keine Verantwortung für Beschwerden aus der Nachbarschaft.)

Kampfmeldungen [Lang, Kurz]
Wenn die Kampfmeldungen auf "Lang" eingestellt sind, werden sie länger und ausführlicher. Wählen Sie dagegen "Kurz", sind sie sehr kurz und enthalten nur die entscheidenden Informationen.

Zielmarkierung [Ein, Aus, Nur Zielen]
Wenn diese Option eingeschaltet ist, werden reguläre Ziele im Kampf markiert. Ist sie ausgeschaltet, werden sie nicht markiert. Bei der Einstellung "Nur Zielen" erscheint die Markierung nur, wenn der Spieler den Zielcursor verwendet.

Grad der Gewalt [Keine, Normal]
Diese Priorität steuert die maximale Härte der Kampfanimationen, die der Spieler zu sehen bekommt. Bei "Normal" sehen Sie mehr Kampfanimationen, bei "Keine" überhaupt keine. Für den Spielverlauf machen diese Optionen keinen Unterschied aus. Es liegt ganz bei Ihnen, in welcher Härte Sie die Kämpfe sehen wollen.

Textanzeige [Leiste: Langsam -> Normal -> Schnell]
Mit dieser Option steuern Sie, wie lange der laufende Text und die Dialoge auf dem Bildschirm zu sehen sind. "Langsame" Texte sind doppelt so lange zu sehen, "Schnelle" Texte nur halb so lange.

Sprachfilter [Ein, Aus]
Wenn dieser Filter eingeschaltet ist, wird in Fallout weniger anstößige Sprache verwendet. Ist der Filter ausgeschaltet, sehen Sie mehr Kraftausdrücke. Für das eigentliche Spiel macht dies keinen Unterschied. Die Wahl richtet sich ganz nach Ihrem persönlichen Geschmack.

Laufen [Normal, Immer]
Bei der Einstellung "Immer" rennt die Figur, anstatt zu gehen, wenn die Umschalttaste nicht gedrückt wird. Durch Betätigen der Umschalttaste beginnt die Figur bei dieser Einstellung zu gehen. Mit "Normal" funktioniert alles wie gewohnt.

Lautstärke - Allgemein [Leiste: Aus -> Leise -> Normal -> Laut]
Damit wird die Gesamtlautstärke des Tons gesteuert. "Off" hebt alle anderen Soundeinstellungen auf. Die Steuerungen für die Lautstärke der Musik, der Soundeffekte und der Sprachausgabe richten sich nach der Einstellung der Gesamtlautstärke.

Lautstärke - Musik/Film [Leiste: Aus -> Leise -> Normal -> Laut]
Damit wird die Lautstärke der Musik gesteuert.

Lautstärke - Soundeffekte [Leiste: Aus -> Leise -> Normal -> Laut]
Damit wird die Lautstärke der Soundeffekte gesteuert.

Helligkeit [Leiste: Normal -> Heller]
Mit dieser Priorität wird die Helligkeit des Bildschirms gesteuert. Auf manchen Computern und manchen Monitoren müssen Sie eventuell die Helligkeit ein wenig erhöhen, um die dunkleren Bildschirme besser erkennen zu können. Es gibt eine Tastaturentsprechung, mit der Sie diese Einstellung jederzeit vornehmen können.

Zeigergeschwindigkeit [Leiste: Normal -> Schneller]
Je höher die Einstellung, desto schneller bewegt sich Ihre Maus.

Abschnitt V.
KONFLIKTLÖSUNG

5

ALLGEMEINES

An gewissen Punkten Ihres Abenteuers werden Sie mit Ihrer Diplomatie oder Schleichtechnik scheitern. Dann bleibt Ihnen nur noch der Kampf. Der Kampf ist als Situation definiert, in der ein Angreifer einem Verteidiger Schaden zufügen will. Zu einem Kampf gehören immer mindestens zwei Personen.

Der Kampf in Fallout findet in Spielzügen statt. Normalerweise erhalten Sie Ihre Chance zum Handeln. Wenn Ihre Handlung oder Handlungen beendet sind, ist der nächste Kampfteilnehmer an der Reihe. Sobald all Ihre Gegner oder Verbündeten ihre Chance genutzt haben, ist die Reihe wieder an Ihnen. Das ist Ihr zweiter Spielzug. So geht es weiter, bis alle Kampfteilnehmer entweder tot, bewußtlos oder geflüchtet sind.

Da der Rest des Spiels sich in Echtzeit abspielt (eine Minute unserer Zeit entspricht einer Minute im Spiel, außer wenn Sie eine Handlung ausführen, die viel Zeit erfordert, oder sich mit dem PIPBoy-Wecker ausruhen), müssen Sie für den Kampf zum Spielzugsystem wechseln. Sie wissen, wann es soweit ist, wenn die Kampf-Schaltfläche in der unteren rechten Ecke der Interface-Leiste zu sehen ist.

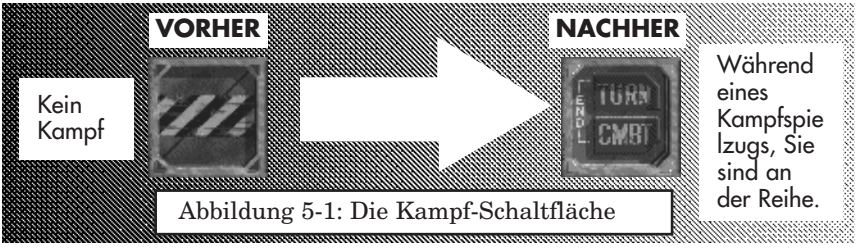


Abbildung 5-1: Die Kampf-Schaltfläche

Wenn Sie an der Reihe sind, leuchten die Lampen um die Kampf-Schaltfläche grün auf. Während Ihr Gegner an der Reihe ist, leuchten sie rot. Auch die Handlungspunkte über der Schaltfläche für das aktive Objekt auf der Interface-Leiste leuchten grün, wenn Sie an der Reihe sind, rot, wenn Ihr Gegner an der Reihe ist, und blaßgrün, wenn Sie sich nicht im Kampf befinden.

Jeder Kampfspielzug entspricht etwa 5 Sekunden Spielzeit. In Echtzeit kann es jedoch länger dauern, da Sie erst überlegen und dann Ihre Handlung für diesen Spielzug ausführen.

Im Kampf ist oft von Sechsecken die Rede. Sie dienen zur besseren Übersicht und Einteilung des Kampfplatzes. Jedes Sechseck in Fallout mißt von einer Seite zur anderen einen Meter. Jemand, der zwei Sechsecke weit entfernt ist, steht also zwei Meter von Ihnen entfernt.

KAMPFBEGINN

Es gibt zwei Möglichkeiten, einen Kampf zu beginnen: angreifen oder angegriffen werden. Häufig kommt es zum Kampf, wenn Sie sich zu dicht an ein feindliches Wesen heranwagen (z.B. eine mutierte Ratte) oder etwas sagen, mit dem Sie ein empfindungsfähiges Wesen verärgern (z.B. einen Mutanten, den Sie als Ratte bezeichnet haben).

Wenn Sie Ihr Gegenüber mit einer Waffe, nicht nur mit Händen und Füßen, angreifen wollen, müssen Sie die Waffe zuerst in ein Fach für die aktiven Objekte (OBJEKT 1 und OBJEKT 2) auf dem Inventarbildschirm legen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Waffe mit der richtigen Angriffsart (Einzelschuß, Salve, Schwingen, Stoßen, Werfen - siehe unten). Der Cursor verwandelt sich dann in einen Zielcursor, und Sie können mit der linken Maustaste auf einen Gegner klicken, um den Kampf zu beginnen. Es wird zum Spielzugsystem gewechselt, bis all Ihre Gegner tot, bewußtlos oder geflohen sind.

Abbildung 5-2: Die Interface-Leiste im Kampfmodus. Es ist die Schaltfläche für das aktive Objekt mit einer Waffe zu sehen.

Die Reihenfolge der Kampfteilnehmer wird durch Ihre Reihenfolge-Statistik bestimmt. Wenn sich weitere Figuren oder Monster in den Kampf einschalten, werden auch sie entsprechend dieser Statistik eingereiht.

KAMPFHANDLUNGEN

Sobald Ihr Kampfspielzug beginnt, können Sie eine begrenzte Zahl von Handlungen ausführen. Diese Zahl hängt von Ihren Handlungspunkten ab. Je mehr Handlungspunkte (AP) Sie haben, desto mehr können Sie unternehmen. Sie geben bei jedem Spielzug AP aus, bis nur noch wenige oder gar keine mehr übrig sind, woraufhin der nächste Kampfteilnehmer an der Reihe ist.

Handlungspunkte. Die Zahl der Handlungspunkte, die Ihre Figur hat, können Sie oberhalb des aktiven Objekts auf der Interface-Leiste ablesen. Die AP-Lampen zeigen nur die ersten 10 Handlungspunkte, die Sie haben. Wenn Sie mehr als 10 übrig haben, sind sie nicht zu sehen.

Wenn Sie Handlungen ausführen und AP dafür ausgeben, verwandeln sich die leuchtend grünen Lampen in blaßgrüne. Die Zahl der leuchtend grünen Lampen entspricht Ihren verbleibenden AP.

Unterschiedliche Handlungen kosten unterschiedlich viele AP. Es kostet nicht viel, einen Meter zu gehen, doch mehrere Meter sind teurer. Ein Angriff mit dem Messer geht schneller als einer mit dem Gewehr, daher kostet der Messerangriff weniger AP.

Tabelle 5-1 Handlungspunkte

AUSZUFÜHRENDE HANDLUNG	GRUNDKOSTEN IN AP
Gehen	1 AP pro Meter (Sechseck)
Nahkampfangriff	3 AP
Nahkampfwaffenangriff	4 AP *
Distanzangriff (Einzelschuß)	5 AP *
Distanzangriff (Salve)	6 AP *
Gezielter Angriff	+1 AP *
Nachladen von Munition	2 AP
Zugriff auf das Inventar	4 AP
Öffnen einer Tür	3 AP
Benutzung eines Objekts in der Umgebung	3 AP

*Manche Waffen kosten mehr oder weniger AP für die Benutzung als hier angegeben. Wie viele AP erforderlich sind, um ein aktives Objekt (wie z.B. eine Waffe) einzusetzen, wird jeweils in der unteren linken Ecke der Schaltfläche für das aktive Objekt angezeigt.

Bewegung. Die Zahl der AP für die Bewegung wird in der Mitte des Bewegungscursors angezeigt, wenn Sie ihn einen Moment lang über dem Zielsechseck festhalten. Wenn im Cursor ein rotes X zu sehen ist, haben Sie nicht genug AP, um so weit zu gehen, oder irgend jemand (bzw. irgend etwas) blockiert Ihren Zugang zu diesem Sechseck.

Rennen bringt Ihnen im Kampf weder Vor- noch Nachteile.

Bewegungsreserve. Wenn Sie die STRG-Taste festhalten, während Sie für die Bewegung klicken, reservieren Sie genug Bewegungspunkte, um die momentane Handlung für das aktive Objekt auszuführen. Wenn Sie genug AP übrig behalten wollen, um auf Ihr Ziel zu schießen, aber so dicht wie möglich herangehen möchten (um Ihre Trefferchance zu erhöhen), dann halten Sie die STRG-Taste gedrückt, während Sie die Maustaste drücken. Beispiel: Sie haben 9 AP. Ihre aktuelle Waffe ist ein Colt 6520. Es kostet 5 AP, die Waffe abzufeuern. Wenn Sie die STRG-Taste gedrückt halten, während Sie auf ein Sechseck klicken, das 8 Meter entfernt ist, bewegen Sie sich nur 4 (9 - 5) Sechsecke auf Ihr Ziel zu. Auf die Art haben Sie 5 AP übrig, genug, um Ihre Pistole abzufeuern.

Angriff. Die Zahl der für einen Angriff benötigten AP hängt von der Art Ihres Angriffs ab. Große und unhandliche Waffen erfordern mehr AP als kleinere, handlichere Waffen.

Alle Distanzwaffenangriffe werden als Zielangriff ausgelegt. Da die Munition knapp bemessen ist, muß jeder Schuß sitzen.

Zielschüsse erfordern mehr Zeit zum Zielen, daher müssen Sie dafür einen zusätzlichen AP bezahlen.

Um anzugreifen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Schaltfläche für das aktive Objekt (auch als Schaltfläche für die aktive Waffe bezeichnet, wenn sich im Kampf eine Waffe darin befindet), um zum Modus für den Angriff zu gelangen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche, um einen Zielcursor aufzurufen. Ziehen Sie den Zielcursor auf Ihren Gegner, und drücken Sie erneut die linke Maustaste, um anzugreifen.

Inventar. Wenn Sie die Schaltfläche INV drücken, um auf Ihr Inventar zuzugreifen, kostet Sie dies 4 AP. Wenn Sie keine 4 AP haben, kommen Sie an Ihr Inventar nicht heran.

Sobald Sie im Inventar sind, können Sie so viele Handlungen ausführen, wie Sie wollen. Aber auch wenn Sie nichts tun, kostet es Sie 4 AP. Wenn die AP einmal ausgegeben sind, erhalten Sie sie nicht zurück.

Andere Handlungen. Alle übrigen Handlungen, die Sie ausführen (z.B. das Öffnen oder Schließen einer Tür oder die Benutzung eines Computers) kosten Sie 3 AP.

Manche Fertigkeiten oder Handlungen erfordern soviel Zeit, um korrekt ausgeführt zu werden, daß Sie diese im Kampf nicht einsetzen können.

Rüstungsklassenbonus. Alle AP, die am Ende Ihres Spielzugs nicht genutzt wurden, werden auf Ihre Rüstungsklasse angerechnet. Je weniger Sie also bei Ihrem Spielzug unternehmen, desto defensiver verhalten Sie sich, und desto schwerer sind Sie zu treffen. Wenn Sie versuchen, einem Gegner aus dem Weg zu gehen, ist es allerdings häufig besser, die Handlungspunkte einzusetzen, um sich vom Gegner weg zu bewegen, anstatt stehenzubleiben und den Rüstungsklassenbonus einzustreichen.

TREFFERCHANCEN

Angriffe im Kampf sind keine bombensichere Sache. Der Gegner weicht aus, Ihr Herz schlägt Ihnen bis zum Hals, der Gegner nimmt Deckung oder trägt eine Panzerung, und Ihre Hände sind schweißnaß. Bei Waffenangriffen wird daher oft von der "Trefferchance" gesprochen. Sobald Sie z.B. den Zielcursor auf Ihren Gegner ziehen, erscheint der Wert für die "Trefferchance", wenn Sie den Cursor einen Moment lang festhalten. Je höher die Zahl, desto besser stehen Ihre Chancen, den Gegner bei diesem Angriff tatsächlich zu treffen. Die Zahl steht für den Prozentwert.

Beträgt die Trefferchance z.B. 63%, dann sollten Sie in 63 von 100 Fällen Erfolg haben. Eine Trefferchance von 50% bedeutet, daß Sie in der Hälfte der Fälle treffen, in der anderen Hälfte der Fälle aber den Gegner verfehlen.

Ihre Trefferchance errechnet sich aus der entsprechenden Waffenfertigkeit, modifiziert durch die Entfernung, die Lichtverhältnisse, die Panzerung, die Deckung Ihres Ziels, ob es sich um einen gezielten Angriff handelt und an welchem Schauplatz der Kampf stattfindet.

Tabelle 5-2 Waffenfertigkeiten

FERTIGKEIT	BETROFFENE WAFFEN
Kleine Waffen	Pistolen, Maschinenpistolen und Gewehre
Große Waffen	Schwere Maschinengewehre, Flammenwerfer und andere große beidhändige Waffen
Energiewaffen	Distanzwaffen, die Energiezellen als Munition erfordern
Werfen	Geworfene Steine, Speere, Messer und Granaten
Nahkampfwaffen	Messer, Speere, Vorschlaghämmer und andere Waffen für den Nahkampf
Unbewaffnet	Angriffe mit Schlägen und Tritten

Bei Distanzwaffen ist die Entfernung zwischen Ihnen und Ihrem Ziel von großer Bedeutung. Je näher Sie Ihrem Ziel sind, desto besser sind Ihre Trefferchancen. Ihr Entfernungsminus oder -bonus hängt vor allem von Ihrer Wahrnehmung ab. Wenn Sie dichter am Ziel sind als Ihre Wahrnehmung in Metern (bei Wahrnehmung 8 also 7 Meter oder weniger), dann erhalten Sie einen Bonus für Ihre Trefferchance. Ist das Ziel jedoch weiter entfernt als Ihre Wahrnehmung (9 Meter oder mehr im obigen Beispiel), gibt es ein Minus für Ihre Trefferchance. Entspricht die Entfernung zum Ziel genau Ihrer Wahrnehmung, wird die Trefferchance nicht modifiziert.

Befindet sich Ihr Ziel im Dunkeln, ist es schwerer zu erkennen. Ziele, die schwer zu erkennen sind, sind auch schwer zu treffen. Die Lichtverhältnisse wirken sich daher auf Ihre Trefferchance aus. Befindet sich das Ziel im Schatten, gibt es ein Minus für den Angriff. Teilweise Dunkelheit macht -10% für die Trefferchance aus, mittlere

Dunkelheit -20% und völlige Dunkelheit -40%. Der Lichtkreis um Ihre Figur repräsentiert Ihre Fähigkeit, im Dunkeln Objekte in der Nähe besser zu erkennen. Er wirkt sich nicht auf die Chance Ihres Gegners aus, Sie im Kampf zu treffen. Wenn Sie völlig im Dunkeln stehen, erhält Ihr Gegner ein Minus für seine Trefferchance.

Panzerung schützt ein Ziel vor dem Angriff, indem sie den Angriff abhält. Angriffe, die abgehalten werden (oder bei sehr schwerer Panzerung abprallen) fügen dem Ziel keinen Schaden zu. Der Prozentwert für die Trefferchance wird durch die sogenannte Rüstungsklasse (RÜ) modifiziert. Die RÜ wird von der Trefferchance abgezogen. Eine höhere RÜ schützt daher besser. Jede RÜ über 20% ist äußerst wirkungsvoll. Weitere Einzelheiten dazu finden Sie weiter unten im Abschnitt über die Panzerung.

Als Deckung gelten die Hindernisse zwischen Ihnen und Ihrem Ziel. Andere Personen, Fässer, hinter denen man sich ducken kann, Bäume und Mauern gelten alle als Deckung. Jede Deckung bedeutet ein Minus für die Trefferchance. Ihre Chancen, Ihr Ziel zu treffen, stehen besonders gut, wenn Sie eine Deckung vor sich haben. Die Höhe des Minus hängt von der Art der Deckung ab. Ein Faß hat nur geringe Auswirkungen, eine andere Person etwas größere, während eine Mauer bedeutenden Einfluß auf die Trefferchance hat.

Zielangriffe werden weiter unten behandelt, doch auch sie werden negativ beeinflußt, je nachdem, wohin Sie zielen. Jemanden zwischen die Augen zu treffen ist schwieriger, als auf den linken Arm (oder Tentakel oder sonstwas) zu zielen.

DISTANZWAFFEN

Distanzwaffen sind Waffen, die über eine Entfernung von einem Sechseck oder mehr eingesetzt werden können. Distanzwaffen haben jeweils eine maximale Reichweite, doch sie beträgt häufig 6-8, 15, 20 oder mehr Meter (Sechsecke).

Pistolen, Gewehre, Maschinenpistolen, Schrotflinten, Raketenwerfer und Flammenwerfer werden alle als Distanzwaffen eingestuft. Auch geworfene Messer, Speere und Steine gehören dazu. Sobald Sie jemanden aus einer Entfernung von mehr als 2 Sechsecken angreifen können, gilt die Waffe als Distanzwaffe.

Abbildung 5-3: Die Schaltfläche für das aktive Objekt im Einzelschuß-Angriffsmodus

Einzelschuß. Mit manchen Distanzwaffen wird ein Einzelschuß abgefeuert. Das heißt, daß bei jedem Schuß nur ein Geschoß oder ein Exemplar der Waffe (bei Selbstzerstörungswaffen wie Granaten oder bei solchen, die Ihre Hand verlassen, wie Wurfmessern) eingesetzt wird.

Bei einer Einzelschußwaffe haben Sie nur eine Chance, Ihr Ziel zu treffen. Wenn Sie nach der Berechnung Ihrer Fertigkeiten sowie der Modifikationen für Entfernung, Lichtverhältnisse und Panzerung des Ziels Erfolg haben, treffen Sie Ihr Ziel. Wenn nicht, verfehlen Sie es.

Abbildung 5-4: Die Schaltfläche für das aktive Objekt im Salven-Angriffsmodus

Salve. Salvenwaffen feuern bei jedem Angriff mehrere Geschosse ab. Sie haben unterschiedliche Feuerraten. Je höher die Feuerrate, desto mehr Schuß gibt die Waffe pro Angriff ab.

Salvenwaffen haben den Vorteil, daß Sie mehrere Trefferchancen erhalten. Jeder Schuß hat eine individuelle Trefferchance. Selbst bei geringen Fertigkeiten haben Sie daher mit einer Salvenwaffe mit hoher Feuerrate eine gute Chance, daß wenigstens einige Schüsse ihr Ziel erreichen.

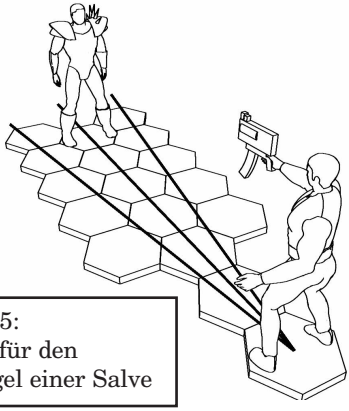


Abbildung 5-5: Ein Beispiel für den Wirkungskegel einer Salve

Der andere Vorteil von Salvenwaffen besteht in ihrem größeren Wirkungsbereich. Mit einer Salvenwaffe können Sie auf mehrere Sechsecke zielen und mehrere Ziele gleichzeitig treffen. Je höher die Feuerrate, desto besser stehen die Chancen, daß Sie bei Ihrem Angriff mehr als ein Ziel treffen. Ihr Hauptziel (die Person oder das Objekt, auf das Sie zielen) muß den größten Teil eines Salvenangriffs einstecken. Doch jeder, der sich zwischen Ihnen und Ihrem Gegner in einem Zielkegel um Ihr Ziel befindet, kann bei einem Salvenangriff getroffen werden. Das gilt für Freunde, Gegner und Unbeteiligte.

Wenn sie im Weg stehen, besteht die Chance, daß sie getroffen werden.

Wenn Sie einen Salvenangriff gegen einen Gegner durchführen, der Ihnen dicht gegenüber steht, perforieren Sie ihn mit Ihren Geschossen, anstatt sie weiter zu verstreuen.

Salvenangriffe haben den lästigen Nebeneffekt, daß sie sehr viel Munition verbrauchen.

Nachladen. Waffen mit einer Munitionskapazität (wie Handfeuerwaffen, aber auch Waffen, die Treibstoff oder Energie benötigen) müssen von Zeit zu Zeit nachgeladen werden (häufiger, wenn sie öfter eingesetzt werden oder wenn es sich um eine Salvenwaffe mit hoher Feuerrate handelt).

Das Nachladen kann auf zwei verschiedene Arten durchgeführt werden: Sie können auf das Inventar zugreifen und die richtige Munition auf die Waffe ziehen, um sie nachzuladen, oder die Handlung "Nachladen" in der Schaltfläche für das aktive Objekt auf der Interface-Leiste wählen. Die erste Methode ist zwar langsamer, doch Sie können die Art der Munition genau bestimmen. Mit der zweiten Methode geht es etwas schneller, doch wenn Ihre Waffe leer ist, wird sie mit dem Munitionstyp nachgeladen, der gerade verfügbar ist und zur Waffe paßt.

Die grüne Munitionsleiste rechts neben der Schaltfläche für das aktive Objekt zeigt die ungefähre Munitions- oder Energiemenge an, die sich noch in der Waffe befindet. Untersuchen Sie die Waffe im Inventar, um die genaue Menge zu erfahren.

Wenn Sie versuchen, mit einer ungeladenen Waffe anzugreifen, scheitern Sie automatisch.

Werfen. Einige Waffen können geworfen werden. Die Reichweite dieser Waffen hängt von Ihrer Kraft ab. Figuren mit größerer Kraft können solche Distanzwaffen weiter werfen.

Granaten sind typische Wurfwaffen. Leider haben sie die unangenehme Angewohnheit, auch dann zu explodieren, wenn Sie Ihr Ziel verfehlt haben. Eine gezündete Granate muß einfach irgendwo landen.

NAHKAMPF

Der Einsatz von Nahkampfwaffen und der unbewaffnete Kampf werden als Nahkampf zusammengefaßt. Diese Art des Kampfes spielt sich in sehr geringer Entfernung über ein oder zwei Sechsecke ab. Normalerweise stehen Sie dabei neben Ihrem Gegner. Diese Art des Kampfes ist schnell, tödlich und sehr persönlich.

Nahkampfwaffen, wie Messer und Schlagringe, haben den Vorteil gegenüber Distanzwaffen, daß sie keine Munition verbrauchen und normalerweise schneller gezielt eingesetzt werden können.

Der Nahkampf hat den Nachteil, daß der Gegner Ihren Angriff immer erwidern kann. Mit einer Distanzwaffe können Sie aus der Entfernung auf den Gegner schießen, und wenn er selbst keine Distanzwaffe besitzt, muß er sich Ihnen erst nähern, bevor er angreifen kann. Der Nahkampf ist etwas gefährlicher.

Schwingen. Die meisten Nahkampfwaffen können auf zwei Arten eingesetzt werden, wobei das Schwingen die typische Angriffsform darstellt. Schwungwaffen haben eine Grundschadensrate und erhalten einen Bonus durch Ihre Kraft. Die Nahkampfschaden-Statistik wird zur Grundschadensrate der Waffe hinzugerechnet. Je höher der Nahkampfschaden, desto mehr Schaden können Sie mit der Waffe anrichten.

Stoßen. Manche Nahkampfwaffen können auch gestoßen werden. Stoßwaffen erhalten ebenfalls den Nahkampfschaden-Bonus. Im Kampf selbst besteht kein Unterschied zwischen Schwingen und Stoßen.

Schlagen & Treten. Wenn Sie keine Nahkampfwaffe haben, können Sie immer noch um sich schlagen und treten. Bei dieser Angriffsart kommt Ihre Fertigkeit für den Unbewaffneten Kampf zum Tragen. Angriffe mir Schlägen und Tritten richten immer Schaden ausschließlich auf der Basis Ihres Nahkampfschadenswertes an.

SCHÄDEN

Schäden sind das Ergebnis eines erfolgreichen Angriffs im Kampf. Je mehr Schaden Sie anrichten, desto eher wird Ihr Gegner getötet, bewußtlos gemacht oder muß anderweitig aus dem Kampf ausscheiden.

Trefferpunkte. Die Kampfschäden werden in Form von Trefferpunkten (TP) berechnet. Je mehr Trefferpunkte Sie haben, desto mehr Schäden im Kampf können Sie einstecken. Je mehr HP Sie mit einem Angriff anrichten, desto besser war dieser Angriff.

Wenn Ihre Trefferpunktzahl Null (0) erreicht, sterben Sie.

Zielschüsse. Zielschüsse sind Angriffe, die auf einen bestimmten Körperteil Ihres Gegners zielen. Sie sind schwerer auszuführen (was sich als Minus auf Ihre Trefferchance auswirkt), können jedoch

Abbildung 5-6: Die Schaltfläche für das aktive Objekt im Zielschußmodus

potentiell wesentlich mehr Schaden anrichten und führen eher zu einem kritischen Treffer (siehe unten).

Wenn Sie mit einer Waffe einen Zielschuß ausführen können, erscheint ein anderer Modus in der Schaltfläche für die aktive Waffe. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Waffe in der Schaltfläche für das aktive Objekt, um durch die verschiedenen Modi zu schalten. Wenn Sie das Zielvisier in der unteren rechten Ecke sehen, wird aus Ihrem Angriff ein Zielschuß.

Mit Salvenwaffen oder Waffen, die Explosionsschaden anrichten, können Sie keine Zielschüsse ausführen. Die meisten Nahkampfwaffen dagegen sind dazu in der Lage. Das Zielsymbol in der unteren rechten Ecke ist immer zu sehen, wenn mit einer Waffe ein Zielschuß ausgeführt werden kann.

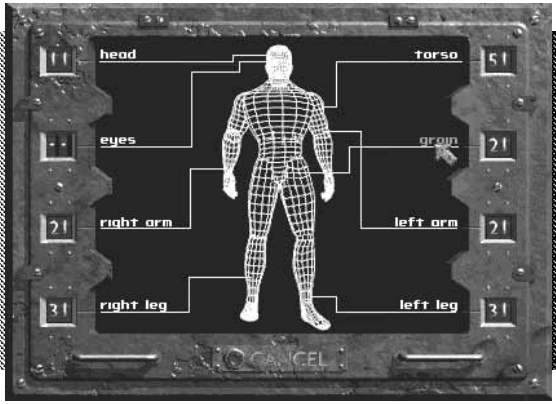


Abbildung 5-7: Der Interface-Bildschirm für einen Zielschuß mit dem Raster über Ihrem Gegner

Sobald Sie den Zielschußmodus für die Waffe gewählt haben und das kleine Zielvisier in der unteren rechten Ecke sehen, erhalten Sie einen roten Zielcursor, wenn Sie mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche für das aktive Objekt klicken.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Ziel, als wollten Sie es wie gewohnt angreifen, und es erscheint ein Zielschuß-Auswahlbildschirm, wie in Abbildung 5-7 zu sehen. Ein Raster überzieht das Ziel. Die verschiedenen Bereiche, die Sie angreifen können, sehen Sie links und rechts. Die Zahl neben der jeweiligen Stelle ist die Trefferchance, die Sie für dieses Ziel haben. Eine Trefferchance von "—" bedeutet, daß Sie das Ziel nicht treffen können.

Klicken Sie auf die Bezeichnung eines Körperteils, um den Angriff durchzuführen. Drücken Sie die Schaltfläche ABBRECHEN, um den Angriff abzubrechen (falls Ihre Trefferchancen z.B. zu niedrig waren).

Mit Zielschüssen haben Sie eine größere Chance, einen kritischen Treffer zu landen. Je schwieriger die jeweilige Stelle zu treffen ist, desto eher ist ein Treffer dort kritisch.

Kritische Treffer. Manche Treffer sind so gut, daß sie zusätzlichen Schaden anrichten oder eine üble Wirkung auf Ihr Ziel haben. Diese Treffer werden als kritische Treffer bezeichnet. Ihre Chance, einen kritischen Treffer zu landen, hängt von Ihrer Statistik "Kritische Chance" und davon ab, ob Sie einen Zielschuß ansetzen. Zielschüsse führen eher zu kritischen Treffern als normale Schüsse.

Eine höhere Fertigkeit erhöht Ihre Chance auf einen kritischen Treffer.

Einige typische Wirkungen eines kritischen Treffers:

Zusätzliche Schäden (x1.5, x2 oder sogar x3)
Verstümmelung von Gliedmaßen (bei einem Zielschuß)
Umgehung der Panzerung des Gegners
Bewußtlosigkeit
Umwerfen des Ziels

Auch andere Wirkungen sind möglich. Die Art dieser Wirkungen hängt vom Ziel ab.

Kritische Fehler. Alles Gute hat auch seine schlechten Seiten. Kritische Fehler sind das Gegenteil der schönen kritischen Treffer. Ein kritischer Fehler ist etwas Unangenehmes, das dem Angreifer zustößt, also möglicherweise Ihnen.

Der Versuch, einen schwierigen Angriff mit geringer Trefferchance auszuführen, erhöht die Gefahr, einen kritischen Fehler zu begehen. Wenn Sie die Eigenschaft "Pechvogel" wählen, treten bei allen, auch bei Ihnen selbst, mehr kritische Fehler auf.

Welche Art von kritischem Fehler Sie begehen, hängt von der Waffe ab, mit der Sie angreifen (oder von deren Fehlen).

Zu den typischen kritischen Fehlern gehören:

Aufbrauchen der gesamten Munition
Blockieren der Waffe
Verlust von Handlungspunkten
Fallenlassen der Waffe
Explosion Ihrer Waffe (diese Gefahr besteht nur bei Sprengstoffen und Energiewaffen)
Verfehlen des Ziels und Treffen eines anderen

Es gibt auch andere Wirkungen. Hier bekommt Ausprobieren eine ganze neue Bedeutung.

Gift. Gift ist ein ganz gemeiner Angriff, denn seine Wirkung hält über lange Zeit an. Anstatt also nur 4 Schadenspunkte durch einen Messerstich einzustecken, können Sie 4 Punkte sofort erleiden und dann über die nächsten zehn Minuten weitere 10 Punkte einbüßen. Je mehr Gift Sie ausgesetzt werden, desto länger dauert es, bis Sie sich davon wieder erholen.

Glücklicherweise geht jedem Gift irgendwann die Puste aus. Dabei wird seine Wirkung immer schwächer. Zuerst haben Sie ständig unter der Wirkung zu leiden, doch nach und nach tritt der Schaden in

immer größeren Abständen auf, bis er ganz verschwunden ist.

Wenn Sie lange genug überleben, können Sie dem Giftangriff ein Schnippchen schlagen.

Strahlung. Strahlung ist ein schleichender, unsichtbarer Angriff. Strahlung schädigt die Zellen des Ziels. Gefährliche Strahlenkonzentrationen bleiben z.B. in Bombenkratern von Atomangriffen zurück. Diese gemeinen Bomben können selbst nach hunderten von Jahren noch gefährliche Strahlung absondern.

Die Wirkung der Strahlung richtet sich nach der Gesamtzahl des rem-Wertes, der Angabe für die Strahlungsmenge, der Sie ausgesetzt waren. Je höher Ihr rem-Wert, desto eher müssen Sie mit schädlichen Nachwirkungen rechnen.

Ein rem-Wert von über 100 ist gefährlich.

Erreicht Ihr rem-Wert mehr als 1000, ist die Wirkung wahrscheinlich tödlich.

Die Strahlung wirkt sich auf Ihre Trefferpunktzahl und sogar auf Ihre Statistiken aus.

Normale Panzerung kann Strahlung nicht abhalten. Chemikalien wie Rad-X und RadAway können Sie vor der schädlichen Wirkung der Strahlen schützen.

Bewußtlosigkeit. Manche Angriffe, vor allem kritische Kopfschüsse, führen zu Bewußtlosigkeit. Während dieser Phase kann die Person nichts unternehmen. Wie lange die betroffene Person bewußtlos bleibt, hängt von ihrer Belastbarkeit ab. Je höher die Belastbarkeit, desto kürzer die Phase der Bewußtlosigkeit.

Tod. Es gibt zwei Möglichkeiten, zu sterben: Sie verlieren all Ihre Trefferpunkte oder werden bewußtlos, wenn Sie von feindlichen Wesen umgeben sind.

Von beidem ist abzuraten.

PANZERUNG

Glücklicherweise kann Panzerung Sie vor Schäden schützen. Panzerung ist eine Schutzkleidung, die Angriffe und Schäden von Ihnen abhalten kann. Eine bessere Panzerung schützt Sie auch vor stärkeren Angriffen.

Drei Faktoren bestimmen die Qualität Ihrer Panzerung.

Rüstungsklasse. Die erste Funktion der Panzerung besteht darin, ihren Träger bei einem Angriff vor Treffern zu schützen. Dies wird als Rüstungsklasse (oder RÜ) bezeichnet. Je höher die RÜ, desto besser die Panzerung. Die RÜ wird von der Trefferchance des Angreifers abgezogen. Ein Beispiel: Sie tragen eine leichte Lederpanzerung mit einer RÜ von 15%. Ihr Angreifer hat eine Trefferchance von 50% (in die schon alle anderen Modifikatoren eingerechnet sind). Seine tatsächliche Trefferchance beträgt also nur noch 35% (50% - 15%).

Schadensgrenze. Die zweite Funktion ist das Abwehren der Schadensenergie des Angriffs. Diese Funktion wird als Schadensgrenze (oder SG) bezeichnet. Die SG wird von den Trefferpunkten des Angriffs abgezogen. Beispiel: Nehmen wir an, der obengenannte Angreifer hat Erfolg. Sein Angriff erzeugt 20 Schadenspunkte (aua!). Sie haben eine SG von 4. Die ersten 4 Punkte seines Angriffs werden also abgewehrt, wodurch nur 16 Punkte (immer noch aua!) die erste Hülle Ihrer Panzerung durchdringen.

Schadenswiderstand. Nach der SG tritt der Schadenswiderstand (oder SW) Ihrer Panzerung in Kraft. Er steht für die Fähigkeit Ihrer Panzerung, die Schadensenergie zu verringern und abzuleiten. Der SW wird als Prozentwert angegeben und bezeichnet den prozentualen Anteil des verbliebenen Schadens, der neutralisiert wird. Beispiel: Die 16 Punkte aus dem obigen Angriff sind immer noch zu Ihnen unterwegs. Sie haben einen SW von 20%. Der Schaden wird also um 3,2 (16 x 0,2) Schadenspunkte reduziert, abgerundet also um 3 Punkte. Am Ende richtet der Angriff nur noch 13 Punkte Schaden an, was sich schon viel besser anhört als die anfänglichen 20.

Die Panzerung wird immer folgendermaßen beschrieben: Rüstungsklasse, SG/SW.

Das sollte Ihnen nicht passieren! Sorgfältige Wartung der Waffen kann 95% aller kritischen Fehler verhindern!

KAMPFENDE

Irgendwann muß der Kampf zu Ende sein. Hoffentlich stehen Sie dann auf der Siegerseite. Sobald alle Kämpfer einer Seite tot, bewußtlos oder geflohen sind, ist der Kampf beendet.

Wenn keine feindlich gesinnten Wesen mehr da sind, endet der Kampf automatisch am Ende Ihres Spielzugs. Wollen Sie den Kampf jedoch vorzeitig abbrechen, benutzen Sie dazu die Schaltfläche KPF auf der Interface-Leiste.

Falls noch Gegner in der Nähe sind, können Sie den Kampf allerdings nicht beenden.

AUSRÜSTUNG

Bunker 13 ist mit der allerneuesten Überlebensausrüstung ausgestattet. Die Gegenstände in Ihren Speicherbehältern ermöglichen 1000 Menschen für mehr als 10 Jahre ein Überleben in angenehmer und moderner Umgebung. Ist die Zeit gekommen, den Bunker zu verlassen, erhalten Sie von Ihren Freunden bei Vault-Tec alles Notwendige, um Amerika wieder aufzubauen.

Sehr witzig. Wer hat das denn geschrieben? Was für ein Budget hatten sie wohl? Fast unsere gesamte Ausrüstung ist bei erfolglosen Versuchen draufgegangen, Kontakt mit einer Zivilisation da draußen aufzunehmen. Und wir sind schon seit mehr als zehn Jahren hier drin. Wir haben zwar nicht mehr viel übrig, aber wir geben Ihnen, was wir können.

Ausrüstung sicherzustellen.

Zur Erinnerung: Das Gewicht Ihrer Ausrüstung darf nicht Ihre Tragfähigkeit überschreiten. Was darüber liegt, muß zurückgelassen werden.

Sie erhalten genaue Informationen über die in der Inventarliste aufgeführten Gegenstände, indem Sie den gewünschten Gegenstand untersuchen. Die Informationen erscheinen im Inventarfenster. Wenn Sie sich mit Panzerung und Waffen ausrüsten, erhalten Sie zusätzliche Hinweise durch die Figureninformationen im Fenster.

Es stehen sechs verschiedene Ausrüstungsarten zur Verfügung:

Waffen (Sachen, die Menschen weh tun)
Munition (Sachen, die in Sachen passen, die Menschen weh tun)
Panzerung (Sachen, die verhindern, daß Menschen weh getan wird)
Behälter (zum Aufbewahren von Sachen)
Chemikalien (Sachen, die Sie einnehmen)
Miscellaneous (Sachen für Sonstiges)

Alle Gegenstände haben folgendes gemein:

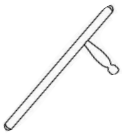
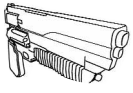
Gewicht (wieviel Sachen wiegen, in Pfund). Das Gewicht des Gegenstandes beeinflußt Ihre Fähigkeit, Ausrüstung zu tragen. Sie können mehr leichte Gegenstände tragen als schwere. Beim Untersuchen eines Gegenstandes wird Ihnen immer das Gewicht pro Stück angegeben. Wenn Sie mehrere Gegenstände gleichen Typs tragen, müssen Sie die Anzahl der Gegenstände mit dem Gewicht multiplizieren, um das Gesamtgewicht zu errechnen.

Größe (wie groß oder klein Sachen sind). Die Größe des Gegenstandes bestimmt, wie viele Exemplare davon in einen Behälter passen und wie schwer es ist, Ihnen diese Gegenstände zu stehlen. Größere Gegenstände sind schwer zu stehlen. Normalerweise sind schwere Gegenstände auch größer. Es gibt allerdings Ausnahmen.

Wert (wieviel Sachen wert sind). Wertvolle Gegenstände sind teurer. Wir wissen zwar nicht, was für ein Währungssystem es nach einem Atomkrieg gibt, Tauschhandel herrscht aber sicherlich vor. In diesem Fall haben Dinge, die das Überleben sichern, einen höheren Wert als unnützer, ausgefallener Krempel. Ihre Feilschfertigkeiten bestimmen den Wert eines Gegenstandes.

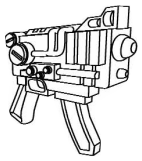
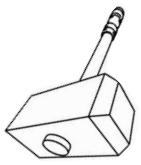
AUSRÜSTUNGSLISTE

WAFFEN

SYMBOL	BESCHREIBUNG
	SCHLAGRING Schlagringe sind Nahkampfwaffen, die Sie in Zweikämpfen einsetzen können, um Ihren Gegner zu schlagen. Ihre Hand wird durch sie geschützt, und die schädliche Wirkung Ihres Schlages vergrößert sich. Außerdem sehen sie echt cool aus.
	**SCHLAGSTOCK** Mit dem Schlagstock können Sie Ihren Gegner in die Knie zwingen. Schwingen Sie ihn, oder hauen Sie damit drauf - ganz nach Belieben. Sie richten damit mehr Schaden an als mit bloßen Händen. Nicht sehr viel mehr, aber immerhin mehr....
	**PISTOLE** Dies ist eine Waffe mittlerer Reichweite. Die 10-mm-Patrone hat einiges drauf, und der Colt ist beispielhaft für Wertarbeit und Qualität. Mit dieser Waffe können Sie jeweils nur einen Schuß abgeben. Wann immer Sie den Abzug betätigen, wird also nur eine einzige Kugel abgefeuert. Die 6520 kann ohne weiteres mit Hohlspitzenmunition gefüllt werden, um Kleingetier zu jagen, oder aber mit panzerbrechender Munition, wenn es um größeres Wild auf zwei Beinen geht.
	GEWEHR Dies ist eine stärkere Schußwaffe größerer Reichweite. Das Rangemaster-Gewehr ist die Grundausführung. Es verwendet standardmäßig seit über 110 Jahren 0,223-Kaliber-Gewehrkugeln und bietet zufriedenstellende Präzision aus großer Reichweite sowie solide Durchschlagskraft.

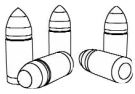
AUSRÜSTUNGSLISTE

WAFFEN (Fortsetzung)

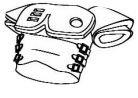
SYMBOLE	BESCHREIBUNG
	GRANATE Die Splittergranate ist eine wirkungsvolle Abwehrwaffe. Eine kleine, aber konzentrierte Sprengladung, die mit einem Aufschlagzünder verbunden ist, schleudert über 1000 Metallsplitter in einem Radius von 2,5 m durch die Gegend. Der kleine Explosionsradius bedeutet, daß diese Granaten in unmittelbarer Umgebung gezündet werden können, ohne den Anwender zu verletzen.
	**MASCHINENPISTOLE** Eine der besten Waffen der Welt. Die H&K MP9 ist eine solide Maschinenpistole, mit der Sie einzelne Schüsse, aber auch Salven feuern können. Einzelschüsse sind mit denen der 6520-Pistole (s.o.) vergleichbar. Ein Angriff, bei dem eine ganze Ladung draufgeht, ist dagegen unvergleichlich. Die MP9 ist leicht zu handhaben und spuckt 10-mm-Patronen wie keine andere Schußwaffe dieser Kategorie.
	MESSER Die Messer von Vault-Tec werden aus den allerhärtesten Stahllegierungen hergestellt. Das Messer ist ein wunderbares Werkzeug, das sich für Alltagsaufgaben aber auch im Nahkampf hervorragend eignet. Die Spitze und die Schneide verstärken Ihre Kraft, wodurch Sie größeren Schaden anrichten können. Es ist zwar nicht so wirkungsvoll wie eine Schußwaffe, dafür aber besser als die meisten anderen Nahkampfwaffen. Sie können dieses Messer jedoch auf keinen Fall werfen.
	**VORSCHLAGHAMMER** Viele betrachten einen Vorschlaghammer als gutes Werkzeug, aber nicht als Waffe. Die neuesten Modelle sind jedoch aus leichten und gleichzeitig äußerst robustem Material hergestellt. Ein starker Kämpfer kann mit dieser massiven Waffe jeden Gegner dem Erdboden gleichmachen.
	SPEER Dieser rasiermesserscharfe Speer kann abhängig von Ihren Kräften mehrere Meter weit geworfen oder im Nahkampf verwendet werden. Sie können den Speer als gute Angriffswaffe einsetzen, sollten dies aber nur tun, wenn Sie im Besitz von Seitenwaffen oder anderen Handwaffen sind.

AUSRÜSTUNGSLISTE

MUNITION

SYMBOL	BESCHREIBUNG
	.223 FMJ Gewehrmunition. FMJ steht für "Full-Metal Jacket" und beschreibt die Patronen, die hier verwendet werden. Eine FMJ-Patrone besitzt eine hohe Durchschlagskraft, ohne die Wirkung zu verringern. Kurz gesagt, Durchschnittsmunition.
	**10mm AP** Diese 10-mm-Munition ist für Pistolen und Maschinenpistolen konzipiert. Das Suffix AP steht für "Armor Piercing" (panzerbrechend). AP-Salven dringen durch Panzerungen, ihre Wirkung wird dadurch jedoch beeinträchtigt. Panzerungen sind für sie nur ein kleines Hindernis, sie hinterlassen allerdings nur geringen Schaden.
	10mm JHP Eine weitere Art der 10-mm-Munition. JHP steht für "Jacketed Hollow Point". Diese Hohlspitzenmunition ist so konzipiert, daß sie sich maximal ausdehnt, um die höchstmögliche Energiemenge auf das Ziel zu übertragen. Ist das Ziel jedoch gepanzert, geht ein großer Teil der Energie wegen der Panzerung verloren, und das Ziel wird nur leicht beschädigt.

PANZERUNG

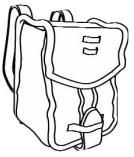
	KAMPFPANZERUNG Kampfpanzerung ist die ultimative Panzerung der Polizei des 22. Jahrhunderts und der kampferprobten Soldaten. Das Beste, was ein Bunkerbewohner jemals zu sehen bekommt. Kampfpanzerung schützt vor den meisten Gefahren. Das geringe Gewicht ist ein zusätzlicher Pluspunkt. Sollten Sie Interesse an Kampfpanzerung haben, wenden Sie sich an BADTFL, aber Achtung: Sie benötigen dafür eine Sondergenehmigung.
	**LEDERPANZERUNG** Ursprünglich für gefährliche Sportarten wie Motorrad-Fußball entworfen, wird diese einfach geschneiderte Panzerung nach einem Atomkrieg wahrscheinlich der große Renner. Sie bietet eine gewisse Sicherheit, doch durch ihr leichtes Gewicht wird Ihre Beweglichkeit bei Angriffen nicht eingeschränkt. Leider gewährt sie keinen Schutz gegen Explosionen oder Plasma-Angriffe.

AUSRÜSTUNGSLISTE

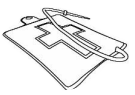
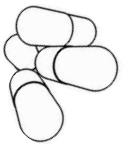
MUNITION (Fortsetzung)

SYMBOL	BESCHREIBUNG
	LEDERJACKE Wozu Panzerung tragen, wenn man damit nicht gut aussieht? Diese abgewandelte Version der Lederpanzerung bietet Ihnen minimalen Schutz und keinerlei Einschränkung in Ihrer Beweglichkeit. Obendrein ist sie todschick! Leider ist die Jacke kaum atmungsaktiv, und ihre schwarze Farbe macht sie zu einer wandelnden Sauna, wenn Sie sich in der Wüste befinden.

BEHÄLTER

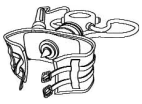
	**RUCKSACK** Mit Hilfe eines Rucksacks können Sie Ihre Gegenstände an einem einzigen, handlichen Ort lagern. Ein Rucksack kann Gegenstände bis zu einem Gewicht von etwa 40 Pfund enthalten, Sie müssen aber auch deren Größe berücksichtigen. Mehrere große Gegenstände, wie Panzerungen, passen nicht hinein. Viele kleine Gegenstände dagegen, wie Munition oder Granaten, sind kein Problem. Denken Sie daran: Ein Rucksack sorgt für Ordnung in Ihrem Inventar.

CHEMIKALIEN

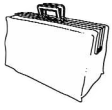
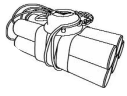
	**RADAWAY** Wenn Sie großen Strahlungsmengen ausgesetzt waren, sollten Sie RadAway verwenden, um die Strahlung aus Ihrem Körper herauszubefördern. Nebenwirkungen wie Kopf- oder Magenschmerzen für einige Tage sind leichter zu ertragen, als die Langzeitwirkungen radioaktiver Strahlung. RadAway wirkt erst nach einiger Zeit.
	**RAD-X** Rad-X dient der Prävention. Wenn Sie Rad-X einnehmen, bevor Sie radioaktiver Strahlung ausgesetzt sind, wird die auf Sie einwirkende Gesamtstrahlung reduziert. Rad-X stärkt Ihr körpereigenes Strahlungs-Immunsystem. Je kräftiger Sie sind, um so besser wirkt Rad-X.

AUSRÜSTUNGSLISTE

CHEMIKALIEN (Fortsetzung)

SYMBOL	BESCHREIBUNG
	STIMPAK Ein Stimpack (Abkürzung für "Stimulation Delivery Package") enthält viele Gesundheitsmittelchen. Ein ganzes Süppchen davon sozusagen. Wenn Sie sich ein Stimpack einspritzen, regenerieren Sie sich im Handumdrehen und ersetzen verlorene Trefferpunkte in Sekundenschnelle.
	**SUPER STIMPAK** Das Super-Stimpack enthält noch wirkungsvollere Medikamente als das Stimpack. Sie sollten sich jedoch darauf gefaßt machen, daß die erhöhte Heilwirkung in einigen Fällen schädliche Nebenwirkungen haben und nach einer gewissen Zeit zum Verlust von Trefferpunkten führen kann. Nichts kann es aber ersetzen, wenn die Zeit drängt und die Gefahr nah ist.

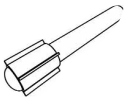
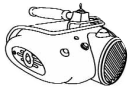
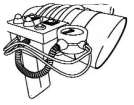
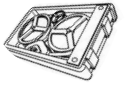
MISCELLANEOUS

	**ARZTTASCHE** Die Arzttasche enthält alles, was Sie für die Arztfertigkeit benötigen. Bei Verwendung dieses Gegenstands wird die Arztaufgabe automatisch erfüllt, wobei sich mit den richtigen Werkzeugen die Erfolgsquote erhöht. Die Arzttasche enthält nur begrenzte Vorräte, die irgendwann zu Ende gehen.
	**DYNAMIT** Ein Sprengstoff. Mit Hilfe der Fallen-Fertigkeit können Sie den Sprengstoff plazieren und den Timer einstellen. Zur gegebenen Zeit geht das Dynamit hoch. In Fallout ist die Explosionskraft von Sprengstoff nicht sehr groß, Sie sollten aber trotzdem nicht direkt danebenstehen.
	ERSTE-HILFE-KOFFER Der Erste-Hilfe-Koffer enthält wie die Arzttasche medizinische Gegenstände. Wenn Sie den Koffer bei einem Verletzten verwenden, erhöht sich die Chance, die Erste-Hilfe-Fertigkeit erfolgreich einzusetzen. Wie die Arzttasche enthält der Erste-Hilfe-Koffer eine begrenzte Anzahl an Bandagen, Medikamenten usw. Wenn diese aufgebraucht sind, verschwindet der Koffer.

5

AUSRÜSTUNGSLISTE

MISCELLANEOUS (Fortsetzung)

SYMBOL	BESCHREIBUNG
	**LEUCHTFEUER** Mit diesem Leuchtsignal können Sie für gewisse Zeit ein Lichtfeld erzeugen. Sie können dieses Hilfsmittel nur nachts oder im Dunkeln verwenden, um Menschen oder Gegenstände zu entdecken.
	**GEIGERZÄHLER** Ein Geigerzähler dient der Strahlenmessung. Setzen Sie den Geigerzähler in eines Ihrer Fächer für aktive Gegenstände, um frühzeitig über Strahlung informiert zu werden. Sie erhalten dadurch wichtige und genaue Angaben über Ihre persönliche Verstrahlung.
	DIETRICH Dietriche sollten nur in dringenden Notfällen von Bunkerpersonal verwendet werden, um eine Tür oder einen Behälter zu öffnen, wenn der dazugehörige Schlüssel nicht vorhanden ist. Die richtige Anwendung des Dietrichs erhöht die Chance, die entsprechende Fertigkeit erfolgreich einzusetzen.
	**BEWEGUNGSMELDER** In Verbindung mit der PIPBoy 2000 AutoMap-Funktion zeigt der Bewegungsmelder alles auf der Karte an, was kreucht und fleucht. Damit der Bewegungsmelder ordentlich funktioniert, müssen Sie ihn in ein aktives Fach setzen. Verwenden Sie den Bewegungsmelder, um das vor Ihnen liegende Gebiet zu erkunden.
	**THT-BÄNDER (Holobänder)** THT-Bänder können Unmengen von Daten speichern, einige bis zu 256 KB. Das Standardband speichert 64 KB, das nächstgrößere durchschnittlich 128 KB (vorausgesetzt, das Band ist nicht teilweise verknittert). THT-Bänder enthalten die neueste "Tape Holography"-Technologie und speichern die Informationen sicher über lange Zeiträume. Verwenden Sie das THT-Band, um die darauf gespeicherten Informationen einem kompatiblen Leser hinzuzufügen, in diesem Fall dem PIPBoy 2000.

ERFAHRUNG

Ihre Spielfigur sammelt durch die erfolgreiche Beendigung der gestellten Aufgaben und durch das Überleben in dieser feindlichen Umgebung wertvolle Erfahrungen. Sie verbessern so die Fertigkeiten Ihrer Spielfigur und erhöhen Ihr Figurenniveau wodurch Sie Punkte für Fertigkeiten verwenden können und möglicherweise einen Bonus sammeln können.
Erfahrung wird in Erfahrungspunkten (oft durch XP abgekürzt) angegeben. Je schwieriger die Aufgabe oder je stärker der Gegner, den Sie vernichtet haben, desto mehr Erfahrungspunkte erhalten Sie.

Wenn Sie eine festgesetzte Anzahl XP erreichen, haben Sie einen Level geschafft. Erreichen Sie ein Figurenniveau (dies gibt in etwa an, wieviel Erfahrungen Sie gesammelt haben und wie fähig Ihre Spielfigur ist), so erhalten Sie folgendes:

Zusätzliche Trefferpunkte, 1/3 Belastbarkeit entsprechend
Mehr Fertigkeitspunkte, +10 (Intelligenz x 2) entsprechend (siehe Seiten 5-22)

Alle drei Level erhalten Sie einen Bonus (siehe Seiten 5-23)

Eine Spielfigur kann höchstens den Level 21 erreichen. Es folgt eine Liste der Level und die Anzahl der XP, die Sie benötigen, um den jeweiligen Level zu erreichen.

Tabelle 5-3 Erfahrungstabelle

LEVEL	ERFORDERLICHE XP	TITEL
1	0	Bunkerbewohner
2	1.000	Vault Scion
3	3.000	Vault Veteran
4	6.000	Vault Elite
5	10.000	Wanderer
6	15.000	Desert Wanderer
7	21.000	Wanderer of the Wastes
8	28.000	Elite Wanderer
9	36.000	Strider
10	45.000	Desert Strider
11	55.000	Strider of the Wastes

Tabelle 5-3 Erfahrungstabelle (Fortsetzung)

LEVEL	ERFORDERLICHE XP	TITEL
12	66.000	Strider Elite
13	78.000	Vault Hero
14	91.000	Wandering Hero
15	105.000	Striding Hero
16	120.000	Hero of the Desert
17	136.000	Hero of the Wastes
18	153.000	Hero of the Glowing Lands
19	171.000	Paragon
20	190.000	Living Legend
21	210.000	Last, Best Hope of Humanity

Wie Sie sehen, benötigen Sie eine größere Anzahl XP, um von den niedrigen Leveln in die höheren Level zu gelangen. Sie müssen mehr hinzulernen, um den gleichen Fortschritt zu erzielen.

FERTIGKEITSPUNKTE

Wenn Sie zusätzliche Fertigkeitspunkte erwerben, können Sie Ihre Fertigkeiten verbessern, indem Sie die Punkte für eine Fertigkeit ausgeben. Jeder Fertigkeitspunkt bedeutet ein Plus von 1% bei einer normalen Fertigkeit und 2% für eine Kernfertigkeit.

Sie können Fertigkeitspunkte ausgeben, wann immer Sie wollen, und für jede Fertigkeit, die Sie verstärken wollen. Sie können sich die Fertigkeitspunkte auch aufheben, doch dann verlieren Sie sie in gewisser Weise, da ihre Vorteile ungenutzt bleiben, bis Sie sie ausgeben.

Sie verdienen Fertigkeitspunkte, indem Sie einen Level weitergehen. Wenn Sie von Level 1 zu Level 2 übergehen, erhalten Sie mehrere Fertigkeitspunkte. Die genaue Zahl hängt von Ihrer Spielfigur ab. Für jeden Level erhalten Sie 10 + (2 x Intelligenz). Durchschnittliche Figuren erhalten 20 Fertigkeitspunkte pro Level bzw. + 20% für normale Fertigkeiten oder + 40% für Kernfertigkeiten oder eine Kombination der beiden Arten.

Wenn Sie Fertigkeitspunkte ausgeben wollen, gehen Sie zum Figurenbildschirm. Die Anzahl an Fertigkeitspunkten erscheint über der Informationskarte.

Abbildung 5.8: Einige Fertigkeitspunkte zum Ausgeben

Klicken Sie auf den Namen der Fertigkeit, für die Sie einige Punkte ausgeben wollen. Die Fertigkeit wird markiert, und der Zeiger rechts von der Fertigkeitenspalte springt zum Fertigkeitslevel. Sie können Punkte ausgeben, indem Sie auf das Pluszeichen auf dem Zeiger klicken. Wenn Sie es sich anders überlegen, z.B. weil Sie zu viele Punkte ausgegeben haben, können Sie auf das Minuszeichen klicken (aber Sie können Ihre Fertigkeit natürlich nicht weiter reduzieren als auf das Maß, bei dem Sie angefangen haben, Fertigkeitspunkte auszugeben). Bis Sie auf die Schaltfläche OK klicken und zum Spiel zurückkehren, können

Sie so viele Änderungen vornehmen, wie Sie wollen. Wenn Sie auf ABBRECHEN klicken, wird Ihre Figur wieder in den Zustand zurückversetzt, in dem Sie vor Ihren Änderungen war.
Sie können so viele Fertigkeitspunkte ausgeben, wie Sie vorrätig haben. Ist Ihr Vorrat erschöpft, erhalten Sie keine weiteren Fertigkeitspunkte, bis Sie das nächste Niveau erreichen.

Das höchstmögliche Fertigkeitsniveau liegt bei 200%. Haben Sie in einer Fertigkeit 200% erreicht, können Sie ihr keine weiteren Punkte hinzufügen.

5

BONUS

Neben den Fertigkeiten zahlt sich Erfahrung noch in einer zweiten Form aus - als Bonus. Alle drei Level erhalten Sie einen Bonus (Level 3, 6, 9, 12, 15, 18 und 21), es sei denn, Sie verfügen über die Eigenschaft "Geschickt" (alle vier Level: Level 4, 8,, 12, 16 und 20). Einen Bonus ist eine neue Fertigkeit. Boni hängen von Ihrer Figur ab, und die Liste der Boni, unter denen Sie wählen können, richtet sich nach dem Niveau, den statistischen Werten und den Fertigkeiten Ihrer Figur.
Sie können einen Bonus aussuchen, wenn Sie den Figurenbildschirm erreichen, nachdem Sie einen Level abgeschlossen haben, der Ihnen einen Bonus einbringt. Sie können auch beschließen, keinen Bonus

zu wählen. Wenn Sie jedoch keines auswählen, bevor Sie den nächsten bonusbringenden Level erreichen, verlieren Sie es.

Abbildung 5-9: Ein Bonus für eine rosigere Zukunft!

Manche Bonis können mehrmals genutzt werden. Sie haben Ränge bzw. Bonus-Level. Jeder zusätzliche Rang erhöht die Stärke des Bonus. Sie müssen alle jeweiligen Anforderungen erfüllen. Für manche Boni gibt es jedoch keine Anforderungen.

Nicht alle Boni sind schon in dem ersten Level erhältlich, in dem es einen Bonus gibt. Diese setzen vielmehr einen Mindestlevel voraus, bevor sie verfügbar sind.

BONUSLISTE

Action Boy

Jeder Action Boy-Level (Action Girls sind natürlich auch gemeint) bringt Ihnen einen zusätzlichen HP, den Sie pro Kampfspielzug einsetzen können. Sie können diese generischen HP für jede beliebige Aufgabe verwenden.

Anzahl an Rängen 3
Anforderungen .....5 Beweglichkeit, Level 12

Animal Friend

Tiere greifen niemanden an, der zu ihren Freunden zählt, es sei denn, das Tier wird bedroht oder selbst angegriffen. Was und wer auf dieser Welt alles zu den Tieren zählt, ist umstritten.

Anzahl an Rängen 1
Anforderungen .....5 Intelligenz, 25% Überlebenskünstler, Level 9

Awareness

Sie erkennen eher Einzelheiten. Wenn Sie einen Level Awareness kaufen, erhalten Sie beim Untersuchen von Gegenständen detailliertere Informationen. Jeder weitere Awareness-Level verstärkt Ihr Wahrnehmungsvermögen bei Untersuchungen.

Anzahl an Rängen 3
Anforderungen .....5 Wahrnehmung, Level 3

Better Criticals

Die kritischen Treffer, die Sie im Kampf anbringen, haben eine schwerwiegendere Wirkung. Sie erhalten einen Bonus von 20% in der Tabelle für kritische Treffer, was schon beinahe sicherstellt, daß Sie mehr Schaden anrichten. Dies wirkt sich nicht auf Ihre Chancen aus, einen kritischen Treffer zu verursachen.

Anzahl an Rängen 1
Anforderungen .....6 Wahrnehmung, 6 Glück, 4 Beweglichkeit, Level 9

Bonus HtH Attacks

Sie haben die geheimen Kampfkünste des Ostens erlernt, oder Sie schlagen einfach schneller zu. Wie auch immer, Ihre Nahkampfangriffe kosten Sie 1 HP weniger.

Anzahl an Rängen 1
Anforderungen .....6 Beweglichkeit, Level 6

Bonus HtH Damage

Erfahrung im unbewaffneten Kampf hat Ihnen einen Vorteil verschafft, was die Höhe des Schadens angeht. Für jeden Level dieses Bonus richten Sie mit Ihren Schlägen und Kicks +2 Punkte Schaden an.

Anzahl an Rängen 3
Anforderungen .....6 Beweglichkeit, 6 Kraft, Level 3

Bonus Move

Für jeden Level Bonus Move erhalten Sie 2 Gratis-HP pro Spielzug, die nur für Bewegung eingesetzt werden können. Anders ausgedrückt können Sie sich für jeden Level dieses Bonus pro Spielzug 2 Sechsecke weiter bewegen.

Anzahl an Rängen 3
Anforderungen .....5 Beweglichkeit, Level 6

Bonus Ranged Damage

Ihre Ausbildung in der Benutzung von Feuerwaffen und anderen Distanzwaffen macht Sie zu einem gefährlicheren Gegner im Kampf auf Entfernungen. Für jeden Level dieses Bonus richten Sie mit Distanzwaffen +2 Punkte Schaden an.

Anzahl an Rängen 2
Anforderungen .....6 Beweglichkeit, 6 Glück, Level 6

Bonus Rate of Fire

Dieser Bonus erlaubt Ihnen, den Abzug ein bißchen schneller zu bedienen und dabei genauso präzise zu zielen wie zuvor. Jeder Angriff mit einer Distanzwaffe kostet 1 HP weniger.

Anzahl an Rängen 1
Anforderungen .....7 Beweglichkeit, 6 Intelligenz, 4 Wahrnehmung, Level 9

Cult of Personality

Ihr Ruf ist stets gut. Ohne diesen Bonus hätte ein schlechter Ruf eine negative Wirkung selbst auf freundlich gesonnene Leute. Bei einem guten Ruf und bösen Leuten funktioniert die Sache übrigens auch.

Anzahl an Rängen 1
Anforderungen .....10 Charisma, Level 12

Dodger

Wenn Sie diesen Bonus besitzen, werden Sie im Kampf seltener getroffen. Jeder Level fügt Ihrer Rüstungsklasse +3% hinzu, und das zusätzlich zum RK-Bonus durch Ihre jeweilige Panzerung.

Anzahl an Rängen 2
Anforderungen .....4 Beweglichkeit, Level 9

Earlier Sequence

Sequence

Damit können Sie sich im Kampf zumeist schneller bewegen als Ihre Gegner, da Ihre Reihenfolge pro Level dieses Bonus um +2 verbessert wird.

Anzahl an Rängen 3
Anforderungen .....6 Wahrnehmung, Level 3

Educated

Jeder Level Educated verleiht Ihnen +2 Fertigkeitspunkte, wenn Sie ein neues Erfahrungsniveau erreichen. Dieser Bonus nützt Ihnen am meisten, wenn Sie es frühzeitig im Spiel erwerben.

Anzahl an Rängen 3
Anforderungen .....6 Intelligenz, Level 6

Empathy

Sie haben sich mit anderen Menschen beschäftigt und sind dadurch mit ihren emotionalen Reaktionen auf Sie vertraut. Sie sehen den Reaktionslevel der Person, mit der Sie ein eingehendes Gespräch führen.

Anzahl an Rängen 1
Anforderungen .....7 Wahrnehmung, 5 Intelligence, Level 6

Explorer

Die Stärke des Explorers liegt darin, neue, interessante Orte zu entdecken. Mit diesem Bonus haben Sie größere Chancen, besondere Orte oder Leute zu finden.

Anzahl an Rängen 1
Anforderungen .....Keine, Level 9

Faster Healing

Für jeden Level dieses Bonus erhalten Sie einen Bonus von +1 für Ihre Heilungsrate. Ihre Wunden heilen dadurch schneller.

Anzahl an Rängen 3
Anforderungen .....6 Belastbarkeit, Level 3

Flower Child

Wenn Sie diesen Bonus besitzen, werden Sie weniger leicht von Chemikalien abhängig (genauer gesagt, die Wahrscheinlichkeit ist 50% geringer). Außerdem leiden Sie nur halb so lange an Entzugserscheinungen wie ein normaler Mensch.

Anzahl an Rängen 1
Anforderungen .....5 Belastbarkeit, Level 9

Fortune Finder

Sie haben ein Talent dafür, Geld aufzutreiben. Sie erhalten zusätzliches Geld bei zufälligen Begegnungen in der Wüste.

Anzahl an Rängen 1
Anforderungen .....4 Wahrnehmung, Level 6

Friendly Foe

Figuren, die zu Ihrem Team gehören, erscheinen im Kampf grün markiert anstatt rot, falls Sie über diesen Bonus verfügen. Rot markierte Figuren sind Ihnen jedoch trotzdem nicht unbedingt feindlich gesonnen.

Anzahl an Rängen 1
Anforderungen .....4 Wahrnehmung, Level 6

Ghost

Wenn die Sonne untergeht oder Sie sich in einem schwach beleuchteten Gebiet befinden, können Sie sich mit diesem Bonus wie ein Ghost bewegen. Ihre Fertigkeiten im Vorbeischleichen verbessern sich in der Dunkelheit um 20%.

Anzahl an Rängen 1

Anforderungen .....60% Vorbeischleichen, Level 6

Healer

Dieser Bonus erhöht Ihre Heilfähigkeiten. Pro Level werden 2-5 zusätzliche Trefferpunkte geheilt, wenn Sie die Fertigkeit "Erste Hilfe" oder "Arzt" einsetzen.

Anzahl an Rängen 3

Anforderungen .....7 Wahrnehmung, 6 Beweglichkeit, 5 Intelligenz, 40% Erste Hilfe, Level 3

Heave Ho!

Jeder Level des Heave Ho!-Bonus verleiht Ihren Wurfwaffen +2 an Kraft. Dies gilt jedoch nur bei der Feststellung ihrer Reichweite.

Anzahl an Rängen 3

Anforderungen .....Level 6

Lifegiver

Pro Level dieses Bonus erhalten Sie 4 Extra-Trefferpunkte. Das klingt vielleicht nicht nach allzu viel, aber jedes bißchen hilft Ihnen weiter.

Anzahl an Rängen 3

Anforderungen .....4 Endurance, Level 12

Master Thief

AEin Master Thief erhält einen einmaligen Bonus von +5% für die Fertigkeiten "Vorbeischleichen", "Dietrich", "Stehlen" und "Fallen". Nehmen Sie's von den Reichen, und geben Sie's sich selbst.

Anzahl an Rängen 1

Anforderungen .....Level 12

Master Trader

Sie haben einen Aspekt des Feilschens gemeistert - die Fähigkeit, Waren wesentlich billiger zu erwerben als normale Menschen. Mit diesem Bonus erhalten Sie einen Nachlaß von 25%, wenn Sie Gegenstände in einem Laden oder von einem anderen Händler erwerben.

Anzahl an Rängen 1

Anforderungen .....7 Charisma, 60% Feilschen, Level 9

Medic

Durch den Medic-Bonus erhalten Sie einen einmaligen Bonus von +10% für die Fertigkeiten "Erste Hilfe" und "Arzt". Heilfähigkeiten sind immer eine gute Sache.

Anzahl an Rängen 1
Anforderungen .....Level 12

Mental Block

Mental Block beschreibt die Fähigkeit, mentale Interferenz von außen abzublocken. Sie müssen sie von einem reisenden Guru erlernt haben - oder in einer besonders langen Nacht an der Theke.

Anzahl an Rängen 1
Anforderungen .....Level 15

More Criticals

Wenn Sie diesen Bonus besitzen, landen Sie im Kampf leichter kritische Treffer. Pro Level von "More Criticals" erhalten Sie eine um 5% höhere Chance, einen kritischen Treffer anzubringen. Äußerst nützlich!

Anzahl an Rängen 3
Anforderungen .....6 Glück, Level 6

Mr. Fixit

Dieser Bonus verleiht Ihnen einen einmaligen Bonus von +10% für die Fertigkeiten "Technik" und "Wissenschaft". Eine durchgepaukte Nacht hat noch niemanden geschadet, und Ihnen erst recht nicht.

Anzahl an Rängen 1
Anforderungen .....Keine, Level 12

Mutate!

Die Strahlung in der Wüste hat Sie verändert! Eine Ihrer Eigenschaften ist zu etwas völlig anderem mutiert...

Anzahl an Rängen 1
Anforderungen .....Level 9

Mysterious Stranger

Durch diesen Bonus haben Sie die Aufmerksamkeit eines Mysterious Stranger auf sich gezogen, der Ihnen von Zeit zu Zeit zur Hilfe kommen wird. Fällt Ihr Verbündeter im Kampf, sehen Sie ihn (oder sie) allerdings nicht wieder.

Anzahl an Rängen 1
Anforderungen .....7Glück, Level 6

Night Vision

Mit diesem Bonus sehen Sie im Dunkeln besser. Pro Level des Bonus wird die Dunkelheit um 10% reduziert.

Anzahl an Rängen 3
Anforderungen .....6 Wahrnehmung, Level 3

Pathfinder

Dem Pathfinder fällt es leichter, den kürzesten Weg zu finden. Durch diesen Bonus wird Ihre Reisezeit auf der Weltkarte in jedem Level um 25% verkürzt.

Anzahl an Rängen 2
Anforderungen .....6 Belastbarkeit, 40%
Überlebenskünstler, Level 6

Pickpocket

Sie sind viel besser im Stehlen als ein gewöhnlicher Krimineller. Mit diesem Bonus lassen Sie Größe- und Richtungsmodifikatoren völlig außer acht, wenn Sie eine Person berauben.

Anzahl an Rängen 1
Anforderungen .....8 Beweglichkeit, 80% Stehlen, Level 9

Presence

Wenn Sie einen Raum betreten, richtet sich jedermanns Aufmerksamkeit auf Sie. Die erste Reaktion anderer Personen verbessert sich um 10% pro Level dieses Bonus.

Anzahl an Rängen 3
Anforderungen .....6 Charisma, Level 3

Quick Pockets

Sie haben gelernt, Ihre Ausrüstung besser zu verstauen. Pro Level dieses Bonus werden die HP-Kosten, die im Kampf beim Zugriff auf das Inventar entstehen, um eins reduziert.

Anzahl an Rängen 3
Anforderungen .....5 Beweglichkeit, Level 3

Rad Resistance

Es gelingt Ihnen besser, Strahlung und ihren negativen Auswirkungen aus dem Weg zu gehen. Jeder Level dieses Bonus verstärkt Ihren Strahlungswiderstand um 10%.

Anzahl an Rängen 3
Anforderungen .....6 Belastbarkeit, 4 Intelligenz, Level 6

Ranger

Sie sind eher in der Lage, unbemerkt durch die Wüste zu reisen. Ihr Risiko einer zufälligen Begegnung mit einer feindlich gesonnenen Person verringert sich mit jedem Level dieses Bonus.

Anzahl an Rängen 3
Anforderungen .....6 Wahrnehmung, Level 6

Scout

Sie haben Ihre Fähigkeit verbessert, ferne Orte auszumachen. Dadurch erhöht sich der Umfang Ihrer Erkundungen auf der Weltkarte um ein Quadrat in alle Richtungen.

Anzahl an Rängen 1
Anforderungen .....8 Wahrnehmung, Level 3

Scrounger

Sie finden mehr Munition als der gewöhnliche Überlebende des nuklearen Holocaust. Dieser Bonus verdoppelt die Menge an Munition, die Sie durch zufällige Begegnungen erhalten.

Anzahl an Rängen 1
Anforderungen .....8 Glück, Level 9

Sharpshooter

Dies beschreibt das Talent, Dinge auf größere Entfernungen zu treffen. Für jeden Level dieses Bonus erhalten Sie einen Bonus von +2 für Ihre Wahrnehmung, aber nur zur Bestimmung von Entfernungsmodifikatoren. Damit ist es leichter denn je, Gegner aus der Entfernung zu erledigen!

Anzahl an Rängen 2
Anforderungen .....7 Wahrnehmung, 6 Intelligenz, Level 6

Silent Death

Wenn Sie im Vorbeischleichen einen Gegner von hinten erwischen, verursachen Sie bei einem Nahkampfangriff den doppelten Schaden. So ist das beim Silent Death.

Anzahl an Rängen 1
Anforderungen .....10 Beweglichkeit, 80% Vorbeischleichen, Level 18

Silent Running

Mit diesem Bonus erhalten Sie die Fähigkeit, sich schnell und trotzdem leise fortzubewegen. Sie können Vorbeischleichen und gleichzeitig rennen. Ohne diesen Bonus würden Sie automatisch mit dem Vorbeischleichen aufhören, sobald Sie zu rennen anfangen.

Anzahl an Rängen 1
Anforderungen .....6 Beweglichkeit, 50% Vorbeischleichen, Level 6

Slayer

Gnadenlos! Im Nahkampf werden all Ihre Treffer zu kritischen Treffern aufgewertet. Damit verursachen Sie auf Schritt und Tritt Vernichtung und Chaos.

Anzahl an Rängen 1
Anforderungen .....8 Beweglichkeit, 8 Kraft, 80% Unbewaffnet, Level 18

Smooth Talker

Sie haben gelernt, Ihre Optionen im Gespräch zu erweitern, ohne zu verstehen, wovon Sie reden. Pro Level dieses Bonus erhöht sich Ihre Intelligenz um eins, allerdings nur für Dialoge.

Anzahl an Rängen 3
Anforderungen .....4 Intelligenz, Level 3

Snakeater

Lecker! Schmeckt nach Hühnchen. Ihre Immunität gegen Gift nimmt zu, und zwar um +25% Ihres Giftwiderstands.

Anzahl an Rängen 1
Anforderungen .....3 Belastbarkeit, Level 6

Sniper

Sie verstehen es, die Feuerwaffe als Leidspender einzusetzen. Mit diesem Bonus wird jeder mit einer Distanzwaffe im Kampf erzielte Treffer zu einem kritischen Treffer aufgewertet, wenn Sie gleichzeitig eine Ihren Glücksbonus in Rechnung stellen.

Anzahl an Rängen 1
Anforderungen.....8 Beweglichkeit, 8 Wahrnehmung, 80% Kleine Waffen, Level 18

Speaker

Der Speaker erhält einen einmaligen Bonus von +10% für die Fertigkeiten "Reden" und "Feilschen". Denn Reden ist manchmal auch Gold.

Anzahl an Rängen 1
Anforderungen .....Keine, Level 12

Strong Back

Auch Muli genannt. Sie können pro Level dieses Bonus weitere 50 Pfund Ausrüstung mit sich herumschleppen.

Anzahl an Rängen 3
Anforderungen .....6 Kraft, 6 Belastbarkeit, Level 3

Survivalist

Sie sind der Herr der Wildnis! Dieser Bonus verleiht Ihnen die Fähigkeit, in feindlicher Umgebung zu überleben. Pro Level dieses Bonus wird Ihre Fertigkeit "Überlebenskünstler" um einen Bonus von +20% für Überlebenszwecke gestärkt.

Anzahl an Rängen 3
Anforderungen .....6 Belastbarkeit, 6 Intelligenz, 40% Überlebenskünstler, Level 3

Swift Learner

Mit diesem Bonus lernen Sie wirklich im Handumdrehen, denn jeder Level bringt Ihnen einen zusätzlichen Bonus von +5%, wann immer Sie Erfahrungspunkte erwerben. Sichern Sie sich dieses Bonus, so früh Sie können.

Anzahl an Rängen 3
Anforderungen .....4 Intelligenz, Level 3

Tag!

Ihre Fertigkeiten haben sich dermaßen verbessert, daß Sie nun eine zusätzliche Kernfertigkeit wählen können. Diese erhöht sich sofort um +20% und danach um 2% für jeden ausgegebenen Fertigkeitspunkt.

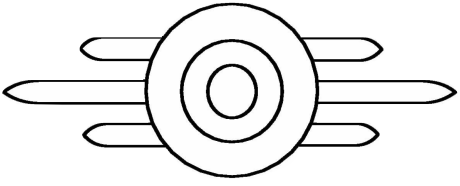
Anzahl an Rängen 1
Anforderungen .....Level 12

Toughness

Wenn Sie ein harter Brocken sind, erleiden Sie weniger Schaden. Jeder Level dieses Bonus erhöht Ihren allgemeinen Schadenswiderstand um +10%.

Anzahl an Rängen 3
Anforderungen .....6 Belastbarkeit, 6 Glück, Level 3

ANHÄNGE



A

ANHANG 1: TIPS & HINWEISE

Im folgenden finden Sie einige Tips und Hinweise, die Ihnen bei Ihrem Versuch helfen, Bunker 13 zu retten. Achtung!! Einige Informationen auf der Liste verderben die eine oder andere Überraschung. Wenn Sie den vollen Spielspaß von Fallout erleben wollen, lesen Sie nicht weiter! Die meisten Tips sind allgemeiner Art und erfahrenen Abenteurern schon bekannt.

Spielbeginn

Zu Beginn des Spiels sollten Sie versuchen, Ihre Figur so schnell wie möglich mit der besten erhältlichen Ausrüstung auszustatten. Bedienen Sie sich bei gefallenen Gegnern, feilschen Sie mit Ihrer Beute, und stehlen Sie (wenn Sie meinen, damit durchzukommen, und die Konsequenzen tragen können).

Speichern Sie oft

Sie haben zehn Speicherplätze für Ihre Spiele. Nutzen Sie sie gut. Bevor Sie einen neuen Schauplatz erreichen, sollten Sie das Spiel speichern. Bevor Sie ein gefährlich aussehendes Gebäude betreten, speichern! Bevor Sie mit einer wichtig wirkenden Spielfigur reden, ebenfalls speichern. Und nutzen Sie all Ihre Speicherplätze. Überschreiben Sie nicht ständig den ersten. Wenn die Lage ganz verzweifelt ist, empfiehlt es sich, ein paar Speichervorgänge zurückzugehen und von dort weiterzumachen, anstatt wieder ganz von vorn anzufangen.

Seien Sie nett zu den Leuten

In den meisten Fällen hilft Ihnen eine positive Reaktion weiter. Das heißt natürlich nicht, daß Sie nicht auch auf knallhart machen können oder daß es die schlechtere Taktik ist, irgendein armes Schwein in den Staub zu treten. Ein paar gute Worte und Taten nützen Ihnen auf die Dauer aber mehr.

Hauen Sie den Leuten eins auf die Glocke

Wenn die anderen nicht so wollen wie Sie, dann lernen Sie, sich auf die harte Tour durchzusetzen (notfalls mit einer 10-mm). Ein Gespräch ist zwar nett, aber Zeit ist Geld, und manchmal kommt man als böser Bube einfach schneller zum Ziel. Spielen Sie also ruhig mal den Fiesling - es schadet nicht.

Behalten Sie die Zeit im Auge!

Vergessen Sie nicht: Die Zeit läuft. Im Bunker herrscht Durst, und das Leben vieler hängt von Ihnen ab. Enttäuschen Sie sie nicht. Bringen Sie die Suche nach dem Wasser-Chip möglichst schnell hinter sich, denn dann können Sie sich besser und mit weniger Druck umschauen. Trödeln Sie nicht in der Gegend herum. Die Fallout-Welt dreht sich weiter. Ihre Handlungen ändern den Lauf der Geschichte, aber wenn Sie nicht handeln, bleibt die Zeit deswegen nicht einfach stehen.

Speichern! Speichern! Speichern!

Haben wir schon erwähnt, daß Sie Ihr Spiel speichern sollten? Die Kämpfe in Fallout sind tödlich. Ein Schuß ins Auge ist kein Spaß, und viele Fallout-Gefechte führen zu schmerzhaften Verletzungen. Können Sie es sich leisten, von einem uralten gespeicherten Spiel wieder anzufangen und die verlorene Zeit aufzuholen? Bestimmt nicht! Also speichern Sie!

Und was jetzt?

Wenn Ihnen nicht klar ist, was Sie als nächstes tun sollten, gehen Sie folgendermaßen vor:

(a) Reden Sie mit den Leuten - viele von ihnen geben Ihnen Hinweise auf weitere Schauplätze oder Orte, die Sie sich ansehen sollten.

(b) Erkunden Sie die Welt - die Fallout-Welt ist Südkalifornien, also gehen Sie zu einer Stadt, und suchen Sie sie auf der Weltkarte. Schauen Sie außerdem bei allen Gebieten mit einem grünen Kreis vorbei - der bedeutet nämlich, daß es sich um einen wichtigen Ort handelt. Der zusätzliche „Weitblick“, über den Sie während der Reise verfügen, gibt Ihnen eine größere Chance, die Orte zu finden.

(c) Der Aufseher - wenn Sie mal gar nicht weiterkommen, gehen Sie am besten zum Aufseher zurück. Vielleicht hat er neue Informationen für Sie. Speichern Sie Ihr Spiel dort, wo Sie sich gerade befinden (da haben wir dieses hübsche Wort "Speichern" wieder), und treten Sie dann die lange Reise zurück zum Bunker an. Sprechen Sie mit dem Aufseher. War die Reise vergeblich, laden Sie das gerade gespeicherte Spiel wieder, und sehen Sie sich woanders um. Auf diese Weise verlieren Sie nicht unnötig Zeit.

Spezialisieren Sie sich

Während der ersten Level sollten Sie Ihre Fertigkeitspunkte für zwei oder drei Fertigkeiten ausgeben. Versuchen Sie, einige wenige

Fertigkeiten zu meistern, bevor Sie sich an die restlichen machen. Geben Sie Ihre Fertigkeitspunkte aus, sobald Sie einen neuen Level erreichen. Wenn Sie eine Figur erstellen, versuchen Sie, eine Themencharakter daraus zu machen. (Dieb, Diplomat und Krieger waren die drei Themen, die wir ausgewählt haben; vielleicht fallen Ihnen noch andere ein). Wählen Sie Kernfertigkeiten, die Ihnen einen Vorteil verschaffen. Wenn Sie wissen, daß Sie für eine bestimmte Fertigkeit besonders viele Punkte ausgeben werden, machen Sie diese zu einer Kernfertigkeit. Die 2% für jeden Fertigkeitspunkt bringen Sie erheblich weiter.

Erweitern Sie Ihre Fertigkeiten

Nach Level 4 oder 5 wird es Zeit, Ihre Fertigkeitspunkte etwas breiter anzulegen. Alle Fertigkeiten sind auf ihre Art bedeutsam. Wenn Sie eine kampforientierte Spielfigur gewählt haben, sind Waffenfertigkeiten natürlich besonders wichtig. Aber vergessen Sie auch die anderen Fähigkeiten nicht! Reden ist unverzichtbar, und das gleiche gilt für Wissenschaft. Vorbeischleichen hilft Ihnen, wenn der Gegner zahlenmäßig weit überlegen ist.

Nutzen Sie die Speicherfunktion

Hmmm, das sagten wir schon, oder?

Vermeiden Sie den Ententanz

Sie wissen wahrscheinlich, daß Sie Ihre Figur in der Bewegung anhalten können, indem Sie einfach die linke Maustaste drücken, wenn sich der sechseckige Cursor über einer andern Stelle befindet. Daraufhin bewegt sich Ihre Figur an diese Stelle. Wenn Sie Ihre Figur nun aber wiederholt im Gehen unterbrechen, vollführen Sie eine Art Ententanz. Das ist doch irgendwie albern. Lassen Sie das lieber. Bitte, bitte.

Und zu guter Letzt...

Wenn alle Stricke reißen, besuchen Sie die Fallout-Website:

www.interplay.com/fallout

Sie können das Spiel auch mit einem Freund ausprobieren oder andere Kommunikationsmittel nutzen, um herauszufinden, was die anderen Bunkerbewohner so treiben!

ANHANG 2: MITWIRKENDE

PRODUKTION

Produktion ..... Tim Cain
Produktionsassistenz ..... Fred Hatch
Abteilungsleitung ..... Feargus Urquhart
Abteilungsleitungsassistenz ..... Jeremy Barnes
Originalproduktion ..... Tom Decker
Produktionsassistenz ..... Jason G. Suinn
Mädchen für alles ..... Mike "Paco" Greene
Mac-Assistenz ..... Chris Benson

GRAFIKEN

Künstlerische Leitung ..... Leonard Boyarsky
Grafikleitung ..... Jason Anderson
Leonard Boyarsky
Gary Platner
Grafiken ..... Robert Collier
Michael Dean
Tramell Ray Isaac
Eddie Rainwater
Scott Rodenhizer
Sharon Shellman
Zusätzliche Grafiken ..... Peter Kroko
Justin Sweet
Joseph Cesario
Cheryl Austin
Jay Esparza (Tachyon)
Geoff Gregor
Arlene Sommers
George Almond
Erik Jamison
Helena Wickberg
James Doyle (Apples Animation)
Tonmodelle ..... Scott Rodenhizer
Konzept ..... Tony Postma

DESIGN

Leitung Design ..... Chris Taylor
Design ..... David Hendee
Scott Bennie
Brian Freyermuth
Scott Campbell
Technisches Design ..... Scott Everts
Zusätzliches Design ..... Robert Hertenstein 2
Jess Heinig
Nick Kesting
Design/Dialog ..... Mark O'Green
Original Game Design By ..... Tim Cain
Leonard Boyarsky
Jason Anderson
Chris Taylor
Jason Taylor
Scott Campbell

PROGRAMMIERUNG

Programmierungsleitung ..... Tim Cain
Chris Jones
Programmierung ..... Jesse L. Reynolds
Kevin Weatherman
Nick Kesting
Robert Hertenstein 2
Jess Heinig
Jason Taylor
Mac-Programmierung ..... Tim Hume
Zusätzliche Programmierung ..... Mark Harrison
(Lizard Byte)
John Price
Chris DeSalvo
Mark Murakami
Filmtechnologie ..... Paul Edelstein

QUALITÄTSSICHERUNG

Leitung Qualitätssicherung ..... Chad Allison
Leitungsassistenz QS ..... Colin Totman
Testleitung PC-Version ..... Ron Hodge
Greg "Moose" Baumeister
Tests PC-Version ..... Shanna SanPaolo
Evan Chantland
Ed Hyland
Steve Reed
James Chung
Kaycee Vardaman
Bill Field
Richard Barker
Rene Hakiki
Erick Lujan
Matt Kaupa
Steve Victory
Scot Humphreys
Tim Anderson
Darrell Jones
Testleitung Mac-Version ..... Jim Dodds
Matt Murakami
Steve McLafferty
Tests Mac-Version ..... Adam Chaney
Dennis Presnell
Savina Greene
Kaycee Vardaman
Scot Humphreys
Mike Krueger
Matt Golembiewski
Computertechnik ..... Bill Delk
Steve Cabiness
Kompatibilitätsleitung ..... Phuong Nguyen
Kompatibilitätstechnik ..... Marc Duran
Dan Forsyth
Derek Gibbs
Aaron Olalz
John Parker

AUDIO

Audioleitung ..... Charles Deenen
Audio Mastering ..... Craig Duman
Hintergrund-TV-Musik ..... Ronald Valdez
Mischtechnik Filmsequenzen ..... Dave West
Soundeffekte Filmsequenzen .. West Productions
Foley-Gestaltung ..... Doug Turner
Gary Murello
Larry Peacock
Foley-Editor ..... Caron Weidner
Foley-Mixer ..... Debby Ruby
Foley Mixer/Artist ..... Cecilia Perna
Foley-Aufnahmen ..... West Productions
Foley Gesamtleitung ..... Charles Deenen
Larry Peacock
Bearbeitung der Soundeffekte .... Michael Dickeson
Musik ..... Mark Morgan für
Four Bars Entertainment
Mischtechnik Intro ..... Charles Deenen
Gesamtleitung Musik ..... Brian Luzietti
Soundeffektarchive ..... Doug Rappaport
Sergio Bustamante II
Ron Valdez
Soundeffektdesign ..... Charles Deenen
Gregory Allen
Larry Peacock
EFX
Weddington
Caron Weidner
Bearbeitung Sprachaufnahmen .. Doug Rappaport
Sergio Bustamante II
Produktion Sprachaufnahmen ..... Fred Hatch
Aufnahmetechnik Sprachaufnahmen .. Paul Hurtubise
Gesamtleitung Sprachaufnahmen .. Chris Borders
Sprecherkoordination ..... Julie Morgavi
Voice Dialogue Recorded At ..... Hollywood
Recording Services
Hollywood, Kalifornien
Regie ..... Jamie Thomason

SPRECHER

Harold ..... Charlie Adler
Killian ..... Richard Dean Anderson
Loxley ..... Jeff Bennett
Rhombus ..... Clancy Brown
Set, Gizmo, The Master ..... Jim Cummings
Decker ..... Keith David
Harry ..... Brad Garrett
Lieutenant ..... Tony Jay
Jain ..... Tress MacNeille
Aufseher ..... Ken Mars
Cabbot ..... Richard Moll
Butch Harris, Erzähler ..... Ron Perlman
Vree ..... CCH Pounder
Nichole ..... Pam Segall
Aradesh ..... Tony Shalub
Laura, The Master ..... Kath Soucie
Tandi ..... Cree Summer
Morpheus ..... David Warner
Maxson ..... Frank Welker

"**Maybe**"
Interpreten: Ink Spots
Mit freundlicher Unterstützung von MCA Records
Ermöglicht von Universal Music Special Markets, Inc.

MAYBE
Komponisten: Allan Flynn und Frank Madden
Mit freundlicher Genehmigung von EMI Robbins Catalog Inc. (ASCAP)

MARKETING

Leitung PR ..... Genevieve Ostergard
Leitung Marketing ..... Paul Sackman
Marketing-Manager ..... Mike Markin
Craig Owens
Michael Courtney
Weiterer Marketing Manager ..... Tod Mack
Traffic Manager ..... Steve Spandle

Auszüge aus "High Energy Weapons FAQ" von Carey Sublette mit Genehmigung verwendet. Einige Änderungen wurden aufgrund des Hintergrunds von Fallout vorgenommen. Eventuelle Fehler wurden von Interplay verursacht.

Dank an: Scott Everts für seine über die Pflicht hinausgehenden Beiträge zum Quote File, den Ghost in the Shell-Soundtrack, Bomberman, Quake, Diablo, Warcraft II, verschiedene Film-Soundtracks, Brian Eno, den Limo-Kühlschrank (danke Gus & Rusty!), den Geist des Weihnachtsfestes (Go, Weihnachtsmann, go!), Demo die Katze, Nicol, Tracy, Mary & Adam, Lisa (für ihre moralische Unterstützung), Jamal, T-Rays Mama, die zwei Donalds, Teresa Brooks, Zeb Cook, Chris Avellone, Lunch Money, Arby's, Weez, Weaz, Irvine Spectrum, Wiz War, Dragon Dice, ASL, B5, X-Files, Xena, Buffy, The Simpsons, ER und Jeepin'.

Besonderer Dank an die Bulletin Board-Mitglieder der Fallout-Webpage für ihre Kommentare, Vorschläge und Bug-Berichte zur Demoversion. Die Rückmeldungen haben uns sehr geholfen!

©1997 Interplay Productions. Fallout und Interplay sind Warenzeichen von Interplay Productions. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen und Urheberrechte sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

ANHANG 3: KUNDENDIENST

Sie erreichen den Technischen Kundendienst von Interplay unter der Nummer +44 (0)1628 423723.

Bei anderen Fragen wenden Sie sich bitte an

Interplay Productions Ltd
Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road,
Marlow, Bucks SL7 2DX England.
Fax: +44 (0) 1628 423777
E mail: europe@interplay.com

Falls Sie ein Modem besitzen, können Sie sich auch folgendermaßen mit uns in Verbindung setzen:

THE INTERPLAY BBS: Wir unterhalten rund um die Uhr ein Bulletin Board mit mehreren Leitungen für Kundenfragen, Unterstützung und Fehlerkorrekturen. Die Nummer lautet +1 714-252-2822. Die Modem-Einstellungen sind 300-2B-BK Baud, V.32bis, V.42bis, 8-N-1. Außerdem können. Sie unser Bulletin Board über das Internet erreichen: bbs.interplay.com. Dieser Service ist kostenlos (abgesehen von Telefongebühren).

INTERNET: Interplay-Demos und Programmauszüge erhalten Sie über Internet FTP-Sites. Im “World Wide Web” finden Sie uns unter: “http://www.interplay.com” oder “ftp.interlay.com”.

ANHANG 4: BEGRENZTE GARANTIE

Sollten innerhalb der ersten neunzig Tage nach dem Kauf des Produktes irgendwelche Probleme auftreten, dann geben Sie es bitte an Ihren Händler zurück. Nach Ablauf der neunzig Tage können Sie das Softwareprogramm an Interplay Productions schicken. Sofern der Schaden nicht durch normale Abnutzung entstanden ist, wird Ihnen Interplay daraufhin Ersatz leisten. Um Ihre Software ersetzen zu lassen, sollten Sie das schadhafte Medium (mit dem Original-Etikett) in einem wattierten Umschlag einschicken und folgendes beilegen:-

1) einen Scheck oder eine Zahlungsanweisung über £10 Sterling (für Porto und Verpackung)

2) eine kurze Beschreibung des Schadens

3) die Kaufquittung oder die Adresse des Händlers

4) Ihre eigene Adresse.

Wir empfehlen, die Sendung als Einschreiben zu schicken, und zwar an folgende Adresse:
Warranty Replacements
Interplay Productions Ltd. Harleyford Manor, Harleyford, Henley Road, Marlow, Bucks SL7 2DX England.

A

ANHANG 5: INTERPLAY'S WORLD WIDE WEB SITE

Willkommen bei der Interplay-Website! Als Firma, die sich innovativer, interaktiver Unterhaltungssoftware von höchster Qualität verschrieben hat, versuchen wir stets, an vorderster Front der neuesten technologischen Entwicklungen zu bleiben. Diese Website ist das aktuellste Beispiel für unsere Bemühungen, Ihnen Zugang zu einem reichhaltigen Informationsschatz und vielfältige Möglichkeiten zu bieten.

Wir sind selbst fanatische Gamer und völlig vernarrt in die Vorstellung, daß Gamer auf der ganzen Welt den Cyberspace nutzen können, um unsere neuesten Spiele anzuschauen, auszuprobieren und zu erleben.

Kein Hype, kein Marketing - einfach nur starke Spiele. Zu diesem Zweck wollen wir unsere Web-Seiten immer aktuell gestalten und Ihnen die Möglichkeit geben, UNS mitzuteilen, was Ihnen an unseren Spielen gefällt... und was nicht. Also nutzen Sie die Feedback-Optionen, und lassen Sie einfach mal alles raus.

Viel Spaß mit unserer Website! Erkunden Sie all die verschiedenen Bereiche, die wir zu bieten haben, und schauen Sie bald wieder rein. In den nächsten Wochen und Monaten führen wir neue, spannende Bereiche ein, die Sie entdecken können.

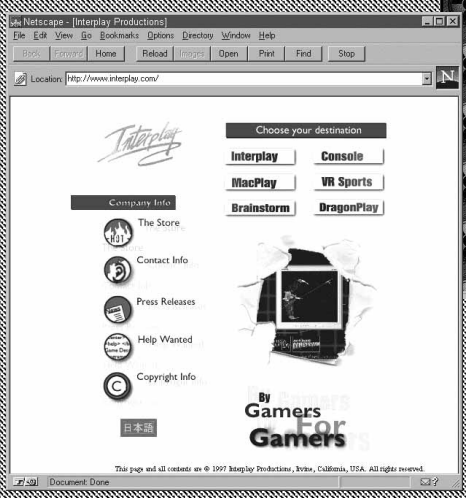
Also noch einmal, willkommen!"
Brian Fargo

WIE SIE UNS FINDEN

Interplays World Wide Web-Site ist ein Internet-Service, der Ihnen die neuesten Informationen zu Interplay und unseren Produkten bietet.

Hier finden Sie unsere Demos, Upgrades, Produkt- und Bestellinformationen. Suchen Sie im Internet nach:

http://www.interplay.com



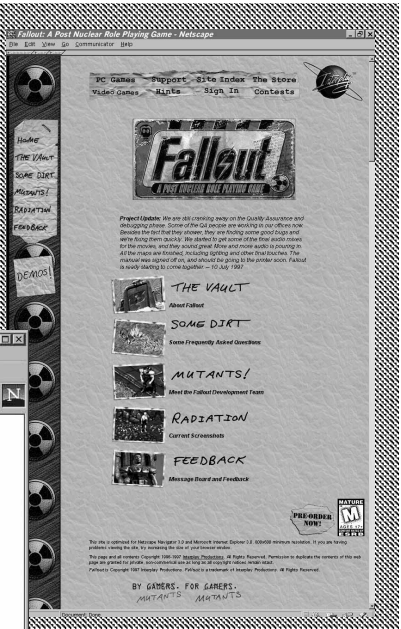


Figure A—1: The Interplay homepage and Fallout page

ANHANG 6: ÜBERLEBENSREZEPTE

Atompilze
(Ofen auf 200 Grad vorheizen)

3-4 Eiweiß (bei Zimmertemperatur)
1/4 Eßlöffel WeinsteinDunkle Schokolade
1 Tasse feiner Zucker* **(bitter oder halbbitter)**
Kakao

Eier und Weinstein mit dem Mixer schlagen, bis eine feste Masse entsteht. Nach und nach Zucker unterrühren, bis die Mischung glänzt und steif geschlagen ist.

Mit dem Spritzbeutel die gleiche Anzahl an Pilzhüten und -stielen auf ein ungefettetes, beschichtetes Backblech geben. Die Hüte sollten etwa den Durchmesser eines 1-DM-Stücks haben, und die Stiele sollten etwa drei Zentimeter lang und so dick wie ein Milchshake-Strohhalm sein.

Den Kakao über die Hüte und Stiele sprenkeln, dann darüber blasen, um den Kakao gleichmäßiger zu verteilen. Dies sollten Sie eventuell draußen tun, da Sie sonst die ganze Küche in Kakaopulver hüllen.

2 Stunden lang bei 200 Grad backen.

Hüte und Stiele vorsichtig vom Backblech ablösen. Mit einem stumpfen Messer das obere Ende jedes Stiels abschneiden, so daß eine flache Oberfläche entsteht.

Die Schokolade schmelzen (im Wasserbad oder in der Mikrowelle), mit einem Buttermesser oder Spachtel auf die Unterseite der Pilzhüte auftragen und die Stiele damit ankleben. Die zusammengesetzten Pilze 20 Minuten lang in den Kühlschrank legen, bis die Schokolade hart ist, dann in einen luftdichten Behälter füllen.

Ergibt 3-4 Dutzend.

Wüstensalat
(Menge der Zutaten nach Geschmack)

1 Pfund mageres Rinderhack (wahlweise Putenhack)
1/2 Kopf Eisbergsalat, geschnitten
Pintobohnen
In Scheiben geschnittene Oliven
Würziger Käse
Tortilla Chips
1 feste Tomate
1 Flasche Catalina Dressing
1 Avocado (nach Belieben)

Fleisch anbraten und Fett abgießen.

Salat, Bohnen und Oliven in eine große Schüssel geben. Chips zerkleinern und hinzugeben. Tomate in kleine Stücke schneiden und hinzugeben. Käse reiben und hinzugeben. Avocado in Scheiben schneiden und hinzugeben. Hackfleisch hinzugeben. Mit Dressing abschmecken und servieren.

Für 4-6 Portionen.

*Superfeiner Zucker ist NICHT das gleiche wie normaler Streuzucker oder Puderzucker. Wenn Sie keinen superfeinen Zucker finden können, läßt er sich leicht selbst herstellen. Geben Sie einfach den Streuzucker in eine Küchenmaschine (oder benutzen Sie einen Pürierstab), und zerkleinern Sie ihn 1 Minute lang.

ANHANG 7: SCHNELLTASTEN

C	Figurenbildschirm
I	Inventar
P	PIPBoy 2000 Hauptbildschirm
Z	PIPBoy-Uhr
O *oder* Esc	Optionen
B	Zw. aktiven Gegenständen umschalten
M	Mausmodus umschalten
N	Aktiver-Gegenstand-Modus umschalten
S	Fertigkeitenliste
1	Vorbeischleichen einsetzen
2	Dietrich-Fertigkeit einsetzen
3	Stehlen einsetzen
4	Fallen-Fertigkeit einsetzen
5	Erste-Hilfe-Fertigkeit einsetzen
6	Arzt-Fertigkeit einsetzen
7	Wissenschaft-Fertigkeit einsetzen
8	Technik-Fertigkeit einsetzen
?	Datum und Zeit anzeigen
<	Gegen Uhrzeigersinn drehen
>	Im Uhrzeigersinn drehen
Leertaste	Combat: End Turn
Eingabetaste	Kampf: Spielzug beenden *oder* Nicht im Kampf: FERTIG
Tab	Automatische Karte
Pos1	Bildschirm auf PC zentrieren

-	Helligkeit reduzieren
+	Helligkeit erhöhen
F1	Hilfe
F2	Masterlautstärke reduzieren
F3	Masterlautstärke erhöhen
F4 *oder* Ctrl + S	Spiel speichern
F5 *oder* Ctrl + L	Spiel laden
F6	Schnellspeichern
F7	Schnelladen
F10 *oder* Strg + X	Zurück zum Hauptmenü
F12	Bildschirmausschnitt speichern
Ctrl + P	Pause

GEHEIM

FALLOUT™

Interplay™

BY GAMERS. FOR GAMERS.™

INP 675 MN-W95-193-G